电子游戏软件

GAME SOFTWARE



1999

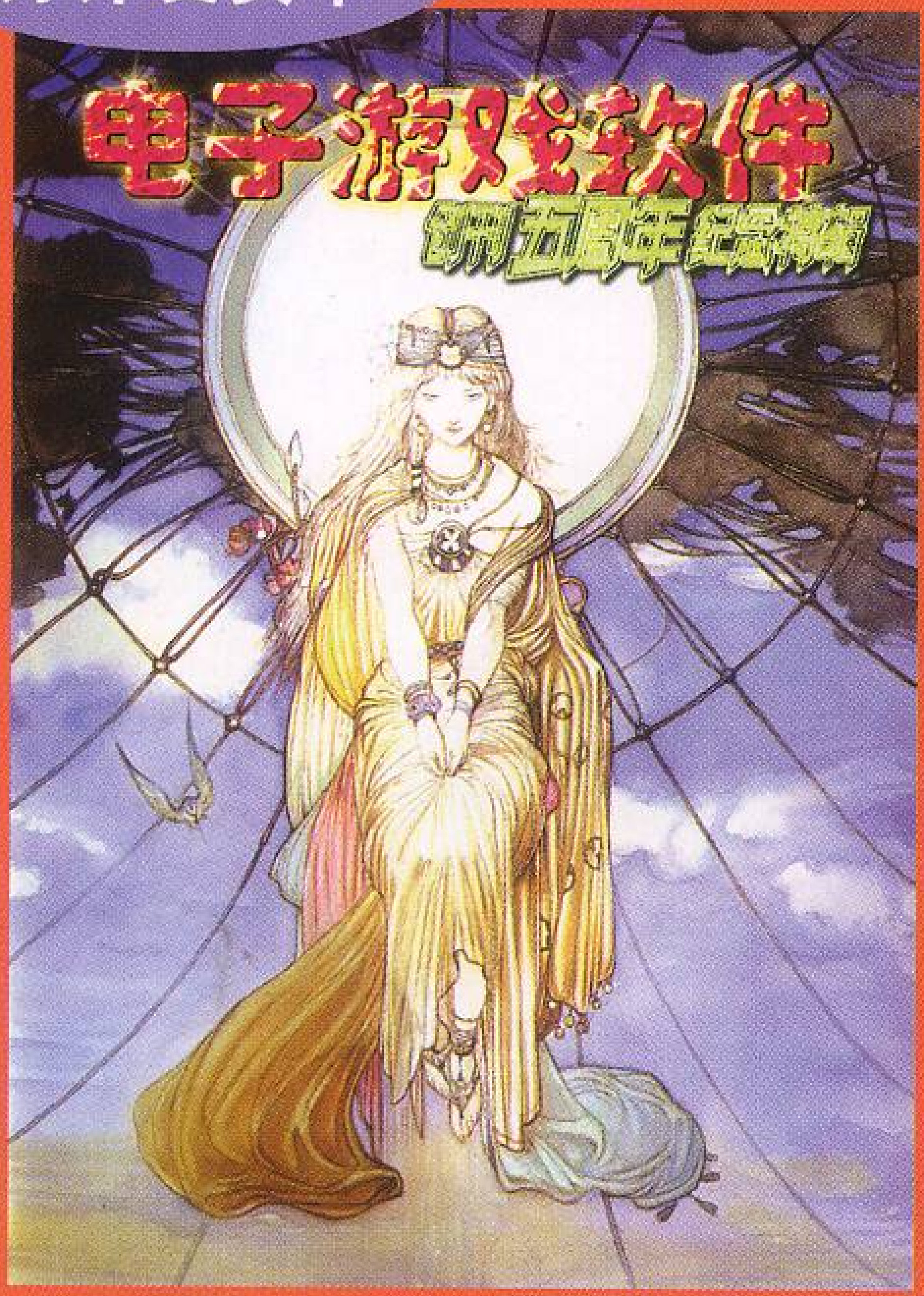
GAME 风景线

9

读者大期待的新书情报！

五周年纪念16万元大奖9月10日最后时限

好评发卖中



83年～99年游戏业大事记完整收录
94年～99年电软杂志大事记
杂志书刊点将录、小编寄语、集中营回忆录、游戏周边产品集粹
16开，定价：22.50元

疯狂漫画第二弹

大陆台湾首次合作！

漫画、动画、游戏纷纷登场享受美感！



大家一起大声喊

游戏迷一定是漫画迷！

16开，定价24.00元

街霸III豪华游戏画集

国际16开本，彩色封套简精装，定价28.50元



- 装帧印刷与日本原书相同
- 日本原书原价138元，中文版超值！
- 极具收藏价值
- 绘画风格诡异独特
  共收图片600余张
- 限量发行10000本

传统三机种FC、SFC、MD所有游戏秘技全员收录
大32开，448面，定价17.00元



不分菜鸟专家，案头必备！
无论赔钱赚钱，杂志认头！

- 83年～93年三机种秘技全部收录
- 包括游戏类型、内容介绍、出品公司、秘技等
- 书后附详细索引，使用方便
- 真正体贴大陆玩家的书



在“起程之诗”里看过诗织小姐结局的人，也不要忘了玩玩实叶玲的剧情喔！很令人感动的。

连续攻略

在“起程之诗”游戏前半段隐藏的各种事件

将滑雪场的约会和回忆场面之谜——揭开谜底

各位都已经玩过“起程之诗”这款游戏了吗？我想已经看过结局的人们，有很多都已经感动到流泪了吧？正因为如此，在本作之中还有准备连你们都没体验过的各种剧情喔！本期首先要公开的是游戏前半段的剧情高潮，将在滑雪场的约会剧情之中隐藏的秘密一口气做个大公开。来来，一起来确认一下吧。



秘密之1 栗林实枝登场

为了修理长统靴而回到小屋的话，栗林实枝小姐就会登场了。对于想和她多谈谈话的人来说这可真是个好消息！先选择“去看看长统靴”，就可以和她对话15次以上（也包括拍相片贴纸的事喔），但是只要谈到有关以前工作的事她就会马上离开了。想和她多聊聊天的人，就把工作的事摆在一边吧！



↑想要和实枝小姐尽兴的聊天的话，工作的事要摆到最后喔！

秘密之2 到游泳池去吧！

可以一窥诗织小姐穿泳装的姿态的场所，就是游泳池！你已经去过了吗？虽然只要玩过3次滑雪游戏的话就会被她邀去游泳池，其实玩过5次的话接下来也会被好雄邀去，这件事你知道吗？不过，如果拒绝邀约而连续玩了10次滑雪游戏的话就直接回家去，也去不成游泳池了，要注意喔。



←在游泳池有3种不同的游泳小游戏可以玩喔！马上来试试看吧！



→如果拒绝去游泳池邀约的话，就会马上变回家途中的画面喔。

秘密之3 和好雄合照

在小屋里，虽然可以和诗织小姐或优美小姐合照相片贴纸，其实也可以跟好雄来个合照喔！那么，我就简单明了的解说一下吧！首先在滑雪练习场选择好雄当滑雪游戏的对象，认真的进行。当游戏结束后只剩下两人时，好雄就会邀你去小屋，在那里对相片贴纸机选择“看”之后，接下来选择3次“玩玩看”的话…看，成功了吧！各位好雄迷们，不错吧～不妨试一试吧！



→并不会特别高兴，但也不是说很讨厌啦……这是友情的表现吗？

和诗织小姐的回忆场面看过了吗？

在这里好好的说明诗织小姐与主角小时候的回忆场面的发生条件！首先记得以下的要点，回忆场面共有春季、夏季、秋季、冬季4种画面，而且只能在2月22日～25日之间才能看到喔！这些重点要把握好，之后便是感人的发生条件了，和诗织小姐一起放学回家的时候要做出7次行动，也就是对话7次就可以了。这样22日时就能看到春天的回忆场面了，而且还能依序看到夏、秋、冬的回忆场面喔！



←不管如何，总之交谈吧。这样一来就好了。

可别默默地走喔！



↑只要选了一次“默默地走”，冬季的回忆场面就不会发生了。









靠这个来模磨练你跳舞的技巧吧！



纵情跳跃2

舞蹈天国混合版

厂商：ENIX　类型：ACT
媒体：CD-ROM　发售日：4月15日

“纵情跳跃2”你买了吗？应该是买了吧。什么？很难？没关系，我们在这次将公布普通模式的彻底攻略，这样各位就可以安心了吧！一定要看喔！

果然有秘密！！ 隐藏角色大公开

这次我们将公开普通模式的彻底大攻略！但在这之前，先公开两位隐藏的角色！一个是头目角色机器人Z高达，其出现的条件为使用在游戏一开始的十位角色的其中六人全破，之后便可以使用他。另外一位是柯隆宝，只要用小不点全破一次之后便可以使用。当然，除此之外还有其他的隐藏角色哦！好了，我们现在就向普通模式作更深入的了解吧！



←和身为头目时登场样子不同，整体会比较小，其阻挠舞蹈为金钢飞拳。



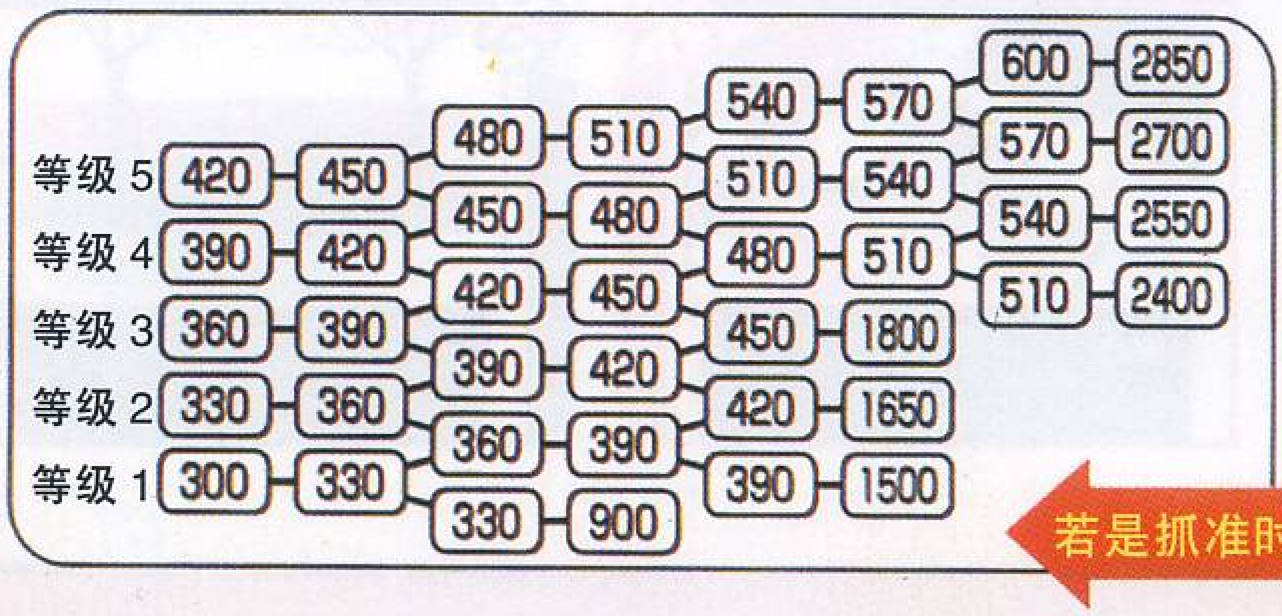
←会用巨大的布丁来压对手，阻挠舞蹈和小不点很象。

柯隆宝

首先阅读这里！ 分歧点、得分和舞蹈等级的详细解说

在这个游戏中，有所谓的舞蹈等级存在。这是玩家在游戏中看不见的一个要素，当有了一定的得分之后，等级便会上升。各个关卡等级上升的得分基准在右边的表格中有详细的说明。游戏的一开始等级当然只有1级，而在舞蹈等级提升之后，所需要输入的指令会随着舞蹈的连续而越来越长，不过相对的，得分也就越来越高。

STAGE	等级1	等级2	等级3	等级4	等级5
热火	0~	4359~	9009~	13659~	18309~
蔻梅特	0~	5062~	10462~	15862~	21262~
小不点	0~	5062~	10462~	15862~	21262~
斯托莱克	0~	3937~	8137~	12337~	16537~
小悟	0~	5062~	10462~	15862~	21262~
卡波艾娜	0~	4218~	8718~	13218~	17718~
拜欧	0~	4500~	9300~	14100~	18900~
希洛君	0~	4359~	9009~	13659~	18309~
凯蒂・N	0~	5835~	12060~	18285~	24510~
凯莉	0~	3937~	8137~	12337~	16537~
机器人Z高达	0~	5343~	11043~	16743~	22443~
?(秘密)	0~	6750~	13950~	21150~	28350~



左边的表格是在共同舞蹈部分时，各个舞蹈的得分表，在中途有分歧点，只要能够在适当的时机准确地按下按钮，就可以往上面的方向前进。例如，在等级一的舞蹈最多只会有六次的连续而已，而玩家也可以借由这个表知道可以取得的分数。

若是抓准时机按下按键就会再加30分！

在普通模式的共同舞蹈时，12位角色的指令表

在此我们公开了12位角色在共同舞蹈时，可以输入的指令一览表！因为游戏中有分歧，若抓准时机在第四拍时按下按钮，舞蹈的指令便会往上面前进，若稍微有些差距的话，则会往下面前进。在左边是各个舞蹈的等级相关对应表。



↑普通模式中的指令彻底公开。不过简单模式和混合模式的指令并不相同，这点要注意！

了解曲子的特性之后，对比赛会更有利！

在这个游戏中，除了有两位角色在场上跳舞的共同舞蹈部分之外，还有两个人各自的单人舞蹈部分。整首曲子之中的舞蹈，便是以这两个部分组合而成的。至于如何去组合就要依曲子的不同而定了。

共同舞蹈部分



↑在一个画面中共同跳舞，在这个时候可以使用阻挠舞蹈。

单人舞蹈部分



↑为了要交替的跳舞，所以在1P跳舞的时候，2P并不用去输入指令。

善用阻挠舞蹈 独占单人舞蹈部分吧！

在一般情况下，单人舞蹈部分就是1P和2P两边交替的跳舞。但是，对于单人舞蹈部分也可以由一个人来独占！方法相当的简单，只要在进入单人舞蹈部分之前，用阻挠舞蹈攻击对手即可。具体来说，就是在进入单人舞蹈前两小节，使用阻挠舞蹈来攻击对手，若能占据单人舞蹈部分的话，那么就可以大量的获得分数。左边的列表为各首曲子单人舞蹈部分的出现时机。



↑在这个时候要用阻挠舞蹈来妨碍对手并不容易，不过一旦成功就可以将对手完全踢出单人舞蹈部分。

会因曲子而有所不同

单人舞蹈部分的出现时机和顺序并不会因为分数或角色的状况而有所变化，在右边的表格已详细的注明。玩家一定要将这些时机牢牢的记在脑中，这样就能够将游戏顺利地进行哦！

- （绿色框）… 单人舞蹈部分
- ●（红色圆）…… 1P的单人舞蹈部分
- ■（蓝色方块）…… 2P的单人舞蹈部分
- END … 曲子结束
- ※ 其他为共同舞蹈部分

（下表中 (n) 表示红色圆＝1P的单人舞蹈部分，[n] 表示蓝色方块＝2P的单人舞蹈部分）

STAGE	曲子的结构形态 ※数字表示小节的数量
热火	8→(4)→[4]→16→(4)→[4]→16 END
蔻梅特	24→(4)→[4]→(4)→[4]→12→[4]→(4)→12 END
小不点	12→(4)→[4]→12→[4]→(4)→8→(4)→[4]→16 END
斯托莱克	8→(2)→[2]→(2)→[2]→16→(4)→[4]→16 END
小悟	24→(4)→[4]→(2)→[2]→(2)→[2]→8→[4]→(4)→16 END
卡波艾娜	8→(4)→[4]→8→[4]→(4)→16→(4)→[4]→4 END
拜欧	16→(4)→[4]→8→(4)→[4]→(2)→[2]→(2)→[2]→16 END
希洛君	16→(4)→[4]→8→[4]→(4)→16 END
凯蒂·N	16→(4)→[5]→14→(4)→[4]→5→[4]→(5)→18 END
凯莉	8→(2)→[2]→(2)→[2]→8→(4)→[4]→16→(4)→[4] END
机器人Z高达	12→(4)→[4]→12→[4]→(4)→24→(4)→[4]→4 END
?(秘密)	16→(4)→[4]→(4)→[4]→16→[4]→(4)→[4]→(4)→32 END

热火

等级								
							←↑←→↓O	↑←→↑↓O
					↑←→↓X	↓↓←→←X	↑←→↓↑O	←↑→↓←O
			↑←↓X	→→←↑O	←↑↑→O	←↓↑↓X	↑↓↑↓→X	←↑↑→↓O
等级5	↓→↑X	↓→↓O	←↑→O	←↑↑↑X	↓↓←→X	↑↓←→O	←→↓↑X	←→↓↓↓O
等级4	↓←X	←→X	←→←O	←↑↓X	↓↓↑↑O	↓↑↓↑O		
等级3	→←X	→↑X	↑↓↑O	→↑↓X	→↑↑O	→↑↓O		
等级2	↑X	↑↑O	→↑O	→←→X	→↓↓O	→↓↑O		
等级1	O	→→O	→↓O	→→←O				

蔻梅特

等级								
							↓↑↑→→O	→→↓↓←X
					←←→→O	↑↑↓↓X	←↑←←O	→↓→↑X
			←↑→O	←↓→X	↓→→→X	→↑↑↑O	↑↑←←X	←←↓↓O
等级5	↓↓↓X	→→→O	↑→→X	←↓↓O	↓↑↓O	←→←X	↓←↑O	↑→↓X
等级4	←←←O	↑↑↑X	→→↑O	↓↓←X	→↓→O	←↑←X		
等级3	→↑O	←↓X	↑←X	↓→O	→←X	↓↑O		
等级2	→X	←O	↑↑O	↓↓X	←←O	→→X		
等级1	O	X	↑O	↓X				

斯托莱克

等级								
							←↓↑→↓O	↑→←↓←O
					↓←↑→O	↑→↓←↑X	→↑→↓←X	↓←↑←↓O
			↑↓→O	←↑↓←X	→↑↑←X	↓→→↑O	→→↓←←O	↑↑→↓↓X
等级5	←→↑O	→←↓X	→↑←X	↓←←↓O	→↓↓→O	↑←←↑X	↓→↓→X	←↑↑←↑O
等级4	↑↓↑X	↓→↓O	←↑↓O	↑←→X	↓↑↓↑X	←→←→O		
等级3	→↑O	↓→←X	→↓→X	←↑←O	→↓←O	↑→↓X		
等级2	↓X	←↓O	→↓O	←↓→X	↑←↓X	→↑←O		
等级1	O	↑←O	→↑X	↓→↑O				

小不点

等级								
							↑↑←→←X	↑↓↓↓↑O
					↑↑←→O	↑→↑→X	↑↓↑↓←O	←↓←↓O
			←→→→O	→←↓↓X	↑←↑→X	↑←↓→O	↑←↓↑X	→←↓↓O
等级5	↑←↑X	→↑←O	↑←↓↓X	↑↑↑←O	←→←→O	↑↓↑↓X	↑↓→↑O	←→↑↓O
等级4	↑↑↓O	→→←X	→↓→X	↑←↓→X	↑↑↑↑O	→↑↑←X		
等级3	↓↓←X	←→↑O	↓↓→X	↓→↑O	↓↓↑O	↓←↑→O		
等级2	↑→O	←↓X	↑↓↓X	←→↑X	←→←O	↓←↑O		
等级1	O	↓↓O	←→O	→←O				

知道以后将对游戏的进行更加顺利

现学现卖的情报集

在此我们介绍许多有利的情报，首先是有关于指令输入的基本相关情报。在节奏的第四拍要掌握时机按下按键，不过在之前输入方向的部分，却可以允许一些错误的存在，详情请参照右图。在一个正确的方向键输入之前可以允许两次错误输入。不过若是在这之前输入了三次错误的指令，那么你所看到的输入指令栏部分会瞬间变暗，也就是无法再输入任何指令了。所以一定要看清楚，不要搞错了。

输入下列指令的情况

↑ ← ○

← ← ↑ → → ← ○

↑在上和左的指令输入之前，各输入了两次错误的指令，但在第三次输入正确的话就没问题了。

OK

← ↑ → → ↑ ← ○

↑若是在一个正确的指令输入之前输入了三次错误的指令，这样就不可以啦！

不行

阻挠舞蹈

只是去避开阻挠舞蹈是不行的，要反击才行喔！

阻挠舞蹈若是妨碍到对手的话，便可以使对手暂时不能动弹。但是在使用阻挠舞蹈时，对手可跳开闪躲。此外，也可以将阻挠舞蹈反弹回去！这是一个全新设计，使得游戏更加的刺激。使用方法很简单，就是抓准时机在节奏的第四拍时按下发动阻挠舞蹈的按键，这样就可以了。



阻挠舞蹈的反弹再反弹！

→反弹回去吧！但若没抓准时机自己就会被妨碍到喔！



阻挠舞蹈的反弹！

←一不留神的话，下场可惨……



用回转来闪避阻挠舞蹈

在按下R2的按键后角色就会回转身体，来闪避阻挠舞蹈。但是，如果不能把握好机会的话，角色便只会使用防御。而在此时会被夺走的分数为200＋40×(阻挠舞蹈反弹的次数)。这会比被打中好一些吧？



↑若是没有自信能反弹阻挠舞蹈的人就是用这招！

阻挠舞蹈打中对手后可夺得的分数为……

1000＋200×(阻挠舞蹈反弹的次数)

小悟

等级		
等级5	→←↑X	↑→↓X
等级4	←→O	↓←→O
等级3	→←X	↑↑X
等级2	←O	↓↑X
等级1	O	↑X

←→←O	→←↓→O
←←↓X	↑→↑↓X
↑↓↓O	↓↑↓←O
→→←X	↑←→←X
↑→O	↓↑↑O
→↑O	→←→X

←↓→↓X	←↑→↓←O
↓↑←↑O	↑←↓↓X
→←→→X	←→→→O
→↓←→O	↑→↓↓O
→↑←X	↓↑↑X
↓↓↓O	↓↓←O

↑→↓←↓X	↓←↓↑↑↓O
↓→→↑←O	←↑→↓↑O
→←↑←↓X	←↑↑↑→X
←→↑↑O	←→←←→O

拜欧

等级		
等级5	→←→X	←↑↓O
等级4	↓↓↑O	→↑←X
等级3	←→←X	↑↑←O
等级2	↓↓X	→←X
等级1	O	←→X

←↓↓→O	↓↓→↑O
←→←↓X	↑↓↑↓O
↓←→X	↑↑→O
→→←X	←←→O
→→O	↑←↓X
→←O	↓↓↓O

↑←→←X	↓→↑←X
↑↑↑↓X	↑↓←→O
↓←↑→O	→↓←↑O
→→↓X	↓←↑↓O
↑↑↓X	↑↓↑O
←↓→O	↓←→O

→←↓→↑O	↓↓→↑←→O
↑↓→↑X	←→↓→O
←→←↑X	←→↑↓O
↑↓↑↓O	←→←→O

卡波艾娜

等级		
等级5	↑→↓O	↑←↑X
等级4	↑↓O	←→X
等级3	→←O	↑↑X
等级2	→X	↑↑O
等级1	O	→↓X

→↓↓X	↑→←↑X
←↓←O	↑→↑←X
↑↑←O	←→→O
↓↓←X	↑↑↑X
↓→X	→→←O
↑←X	→→←X

↓→←↑O	↓→←↓↑X
↓←↓↓X	↓↑→↓X
↓↑←→X	←→→↓O
↓↑↑↓O	↓→↑←X
→←←X	→↑→←O
↑←↓X	↑↑↑O

←↑←↓→O	↓←↑←→↓O
↑↓←↓↑O	↑↓→↓↓X
↑←↑↓→O	←↓→←↓X
←↓→↓X	↑↓→↑↑O

希洛君

等级		
等级5	↑↑→X	↑→↑O
等级4	→←O	↑↑↓O
等级3	↑↓X	→→←O
等级2	→O	↓↓X
等级1	O	→↑O

↓←→X	→→←↓O
←↑↓O	↓→→↓X
↓↓←O	→↑→X
↑←←X	→→←X
↑→X	→←←X
↓↓O	↑↓↑O

↑←↓→O	↓←→↓X
↑→→↓O	↓↑↓↑X
↑↑←←O	→←→←X
↓→→→X	↑→↓←O
↓↑→O	→←↓O
→↑↑O	→↑←O

↑↓↑↓→X	↓→↓←↓O
↓→↓→←X	↓↓→←→O
↓↓↑↑↑O	←←→→↑O
↓←↓←O	↑↓↓↓↑O

取得高分

在FEVER TIME展现舞姿吧！

相信有很多人对于单人舞蹈部分觉得相当帅气吧！不过，有一种情况不但有帅气的舞蹈，而且最后还会摆出帅气的姿势！那就是FEVER TIME。发生条件为在歌曲结束时取得高分即可，具体所需的分数写在右边的表格中，其发生所需的分数在各个关卡都不太一样。如果想要在FEVER TIME时也能够两个人一起跳舞的话，除了两人都必须达到标准外，两人的分数差必须在1000分之内才行喔！

STAGE	基准得分
热火	23250分
蔻梅特	27000分
小不点	27000分
斯托莱克	21000分
小悟	27000分
卡波艾娜	22500分
拜欧	24000分
希洛君	23250分
凯蒂·N	31125分
凯莉	21000分
机器人Z高达	28500分
?(秘密)	36000分

一个人时

→为了展现漂亮的舞姿和结束动作，努力的去取得高分吧！





两个人的情况……

←除了得到基准以上的分数之外，两人的分数差距在1000分之内即可，这是一项新的挑战喔！

注目

在被阻挠舞蹈妨碍两次后

被卡波艾娜的阻挠舞蹈妨碍的角色其身材会变成二头身，而卡波艾娜若被小不点的阻挠舞蹈妨碍后会变成扁扁的一片，但若被妨碍两次，这副体型就会一直维持到曲子结束。



←若是能以二头身的状态战胜对手，就会进入FEVER TIME！

卡波艾娜的情况



小不点的情况

→会一直维持在扁扁一片的状态到曲子结束，所以千万不要被妨碍两次。

新发现

你也可以试试这么做！

使用『劲舞·革新版』专用的踏板来进行游戏吧！

"纵情跳跃2"实际上可以使用KONAMI所发售的"劲舞·革新版"专用踏板来进行游戏！若是去尝试的话，将会对"纵情跳跃2"这款游戏有截然不同的感受！不过刚开始都会比较不适应，还是先从简单模式开始玩。



↑用脚踏来输入四拍中的指令，感觉起来就象是新的游戏。

凯蒂·N

等级		
等级5	↓→O	↑←↓X
等级4	↓←O	↑→↓X
等级3	↑O	↑↓X
等级2	←O	←→X
等级1	O	→→X

→↑←O	↓→↑X
←↑→O	↓←↑X
→↑↓O	→↑↑X
→→←O	←←→X
←←O	←←X
↓↓O	↑↑X

←↓→O	↑←↓→X
→↓←O	↑→↓←X
↓↑↓O	↑→↑←X
→←↑O	↑←→X
←←←O	←←←X
↑↓O	↓↑X

↑←↓→↑O	←↓→↑←↑X
↑→↓←O	↑→↓←↑X
↓↓↓↓O	↑↑↑↑↑X
→↓↑←O	←↓↑→X

柯隆宝

等级		
等级5	↓→←X	↓↑↓O
等级4	←↓X	↑→O
等级3	→↑O	↓↓O
等级2	→O	↓ X
等级1	X	→←O

→←←O	↓→↑↑O
↑←↑X	↓→↓↓O
↓↓↑X	↑→→X
←←↑O	↓↓↓O
←→O	→→↑X
↓↑O	→→↑O

←↑→↓X	←→←→↓O
←↑←←O	←↓→→O
←↑↑→O	↑→→→X
←↓↓←X	←←↓↑O
→↑↑O	→↓→↓X
↓↑←O	↓↓↓X

↑↓↑↓↑X	↓↑↓↑→X
↓←←←←O	↓↓↑←↓X
↓↓↓←→X	↑←←→→O
↑←←←O	↓↓↑↑↑X

凯莉

等级		
等级5	↑↑←O	→→←O
等级4	←←↑X	↑←↑X
等级3	↓↓O	↑↑O
等级2	→←O	→→X
等级1	O	←↓O

→←↓O	↑↓↑O
↑←↓X	↑↑→X
↑↓↑X	↓↓↓↓O
↓→→X	→→↑X
↑→O	↓→O
→X	↓↓X

↓↓←O	→←→↓O
←→↓X	↑↓↓X
→←→O	←→↓O
↓↓↓X	↑↑↑X
↓↓↓O	↓↓→O
→→→X	←←←X

←↓→↓O	←→↑↑↓←O
→←←→X	→→←←↑X
↓↓↑O	↑↑→↑O
↑↑←X	←↑↓↓X

机器人Z高达

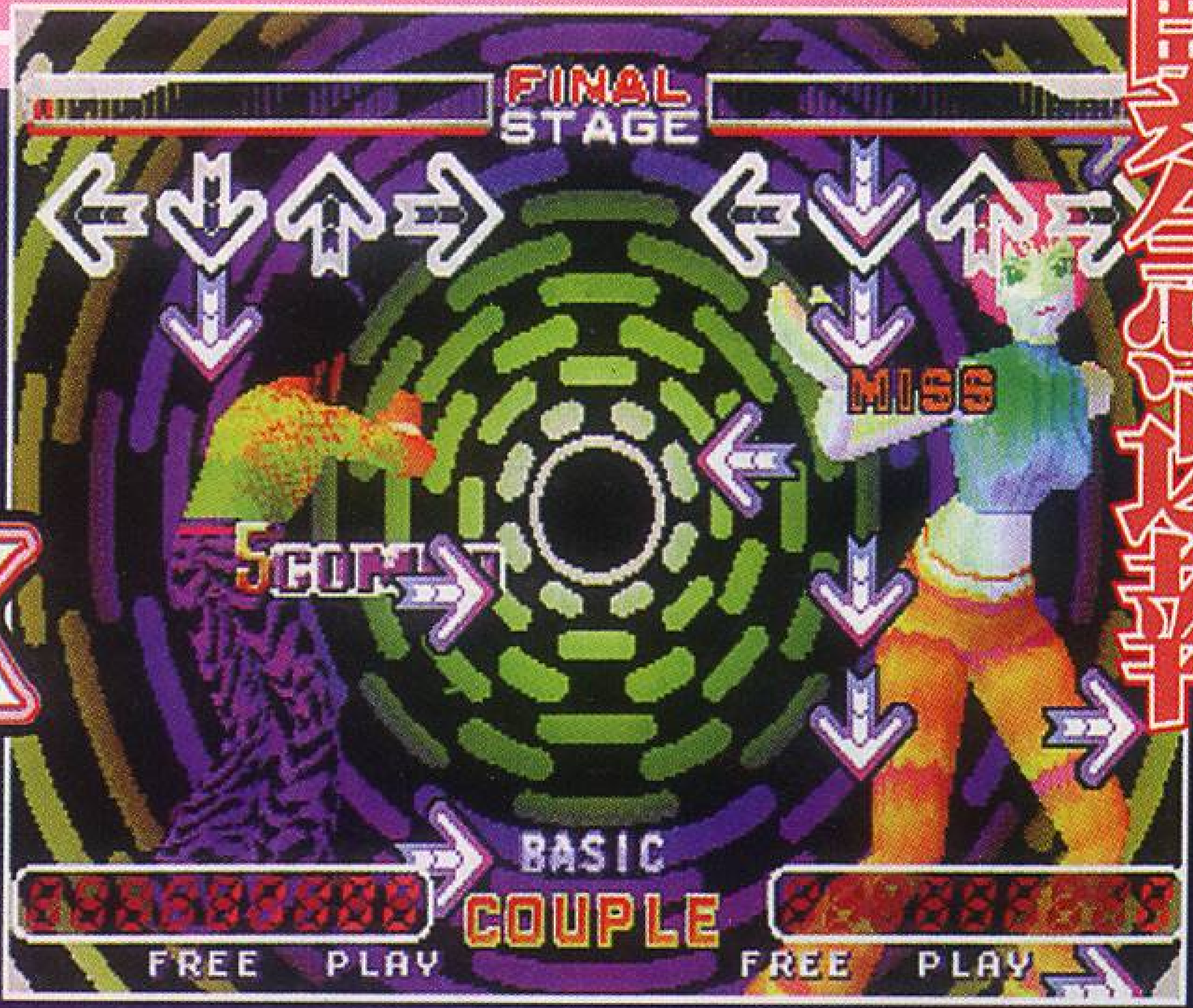
等级		
等级5	↑↓X	↓↑←X
等级4	←←X	←←←X
等级3	↓X	↓←X
等级2	→X	→←X
等级1	O	←←O

←↑→↓X	↓→←↑X
←→←←X	←↓↓↑X
←←↓X	↓→↑X
←←→X	→→↑X
←↑X	↑↓↑X
←↑O	↑↓O

↑↓↓↓X	↓↑←↓↑X
↑→←↑X	↑←→↑X
↑→←↓X	↓←→↑X
↑←↓X	↓↑↓↓X
↑↓←X	←→↓X
↑↓↓X	↓↓↑X

↑↑↓↓→↑X	↑↓←→↓↑X
↑↓→←↑X	↑→↓←↑X
↑↓←→X	→↑←↓X
↑→↓←X	←↓→↑X

Dance Dance Revolution 2nd ReMIX



紧急速报

劲舞革新版·二版混合

大家所期待的“劲舞革新版”终于还是决定要推出了！这一次的游戏内容要比上一次充实许多，而且也能对应舞曲踏垫。

“DDR”最新作再过不久即可和大家见面！

今年4月发售，但是直到现在都还很大受欢迎的跳舞游戏“劲舞革新版”（以下简称“DDR”），玩家所期待的最新作终于决定要在PS上推出了！此次收录的曲子将以街机版“2nd MIX/LINK VERSION”（以下简称“LINK VER”的曲子为中心，而且曲子的数量约在30首左右。这么多首曲子，玩家会选择哪一首来玩呢？

↓收录在“LINK VER”的这首热门曲子，预定也会出现在本作中。



DUB I DUB

不会出现HARD选项



↑深受调音师喜爱的这首名曲，目前似乎正在做是否加以收录的检讨。



↑不敢在游乐场内跳舞的人，这下可以放心了。

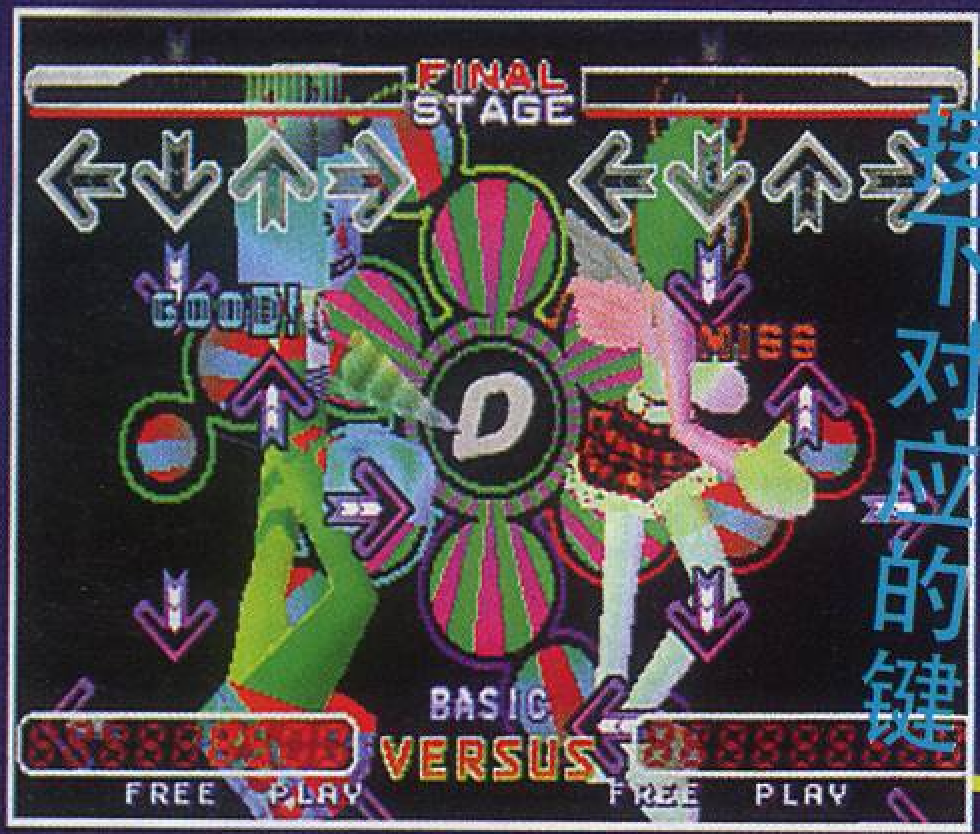
让自己的身体动起来



↑除了歌曲值得一听之外，游戏的背景画面也很值得大家一看。



↑预定收录的曲子在30首以上，数目真是惊人。



↑规则相当简单，只要在画面下方的箭头往上移动时，配合音乐节奏去按键即可。

配合出现的箭头按下对应的键

Dance and Stomp!



↑不断操作失误导致画面上的量表减至0的话，那么游戏就会结束。

前作的曲子没有收录在里面

出现在前作“DDR”中的乐曲，并未收录在这一次的“DDR2”中。换句话说，想要跳前作曲子的人，就只能购买已经发售的“DDR”来玩了。不过，已经拥有“DDR”的人，却可以在这一次的作品中玩到前作的曲子。详细情形请看后面的相关报导。

真可惜啊！



↑这是前作的“BUTTERFLY”，很可惜的是这首曲子并未收录在本作中。

前作的曲子可以在本作中游玩！

“二版混合”所新增加的游戏系统！

↓2个人玩的时候，玩家可以各自选择不同的难易度来进行游戏。



各自不同的步数值得注目！

由于这次的“二版混合”增加了一些新系统，因此这里想要为大家介绍一下这些系统的大致内容。首先，此次作品的最大变更点就在于，在前作中的隐藏模式（难易度要比普通模式高很多），这次在游戏的一开始就可选择。因为这个缘故，以ANOTHER模式来进行游戏时，即使不一一地输入指令也可以将游戏完成。至于其他的变更点，请参照下面的说明。

↓在游戏的一开始，就可以选择DOUBLE或是COUPLE模式。真是方便。





↑本作将导入出现在“LINK VER.”上，可以选择所有曲子的全曲模式。

从游戏一开始就可以游玩ANOTHER模式



←在模式选择画面下，按两次方向键的下键的话，那么就可以切换到难易度很高的ANOTHER模式。

街机版

“二版混合”和本作有着紧密的连结关系！



←喔！这个画面难道是可以进行连结。

→连结到“LINK VER.”之后的情形



使用自己的原创舞步尽情热舞！



→在编辑模式制作出独创的舞步，只要将它储存到记忆卡上，如此就可以在“LINK VER.”中看到你所制作的舞步。

当然也有收录舞步对战模式！



←和朋友较量足技的STEP BATTLE首度登场。

→喔！彼此踩着不同的舞步进行对战



↓然后，将记录起来的舞步送给对方。这招怎么样？





↑首先，配合曲子踏出一些舞步记录下来。最好能踏出比较困难的舞步。

更换片子后，前作的曲子就可用“二版混合”的系统来游玩

在这次的“二版混合”中，新增了前作所没有的换片系统。所谓换片系统，就是在使用“二版混合”启动游戏后，如果将CD片换成前作的“DDR”的话，那么就可以用前作的乐曲来游玩本作所采用的SHUFFLE（箭头以随机配置的方式卷动）和HIDDEN（中途箭头会消失）等新模式。上述模式的存在，将使得前作的超热门曲“BUTTERFLY”和“LITTLE BITCH”产生出许多不同的新玩法…。因此，在“二版混合”发售之前，大家不妨再把前作的曲子拿来练一遍吧！

↓借由换片系统选择“BUTTERFLY”来游玩HIDDEN模式。感觉真的很不一样。



消失不见了～



←以「BUTTERFLY」游玩SHUFFLE模式的情形。

→像蝴蝶一样尽情飞舞的亚夫洛。



目前已经确定收录的曲子大公开

↓连续出现的箭头，将考验玩家手指（或是脚）的速度。





↑8个指示板由1个人来操作的Double模式。左右的脚步移动很重要。



→注意看着箭头，仔细听曲子的节奏。





←即使失误也不要慌张，冷静地继续挑战。

接着，在这里要为大家介绍的是，现在已经确定要收录到本作中的乐曲。虽然目前为止所发表的大部份都是柯拿米的原创曲，不过预定本作也会收录多首以连续舞曲专辑而出名的“Dance mania”系列的曲子。至于除此之外本作还会收录哪些曲子，这些将会在有了明确的决定后再依次告诉大家。另外，这里所刊载的“MAKE IT BETTERT”，是前作所收录的同名作品的REMIX版。在经过重新的编排后，整首曲子变成了节奏明快的曲风。玩有玩过前作的人，务必一定要亲自试试。



→比ANOTHER模式还要难的MANIAC模式，光看画面就已经让人感到有点头昏了。

脚、脚都打结了！

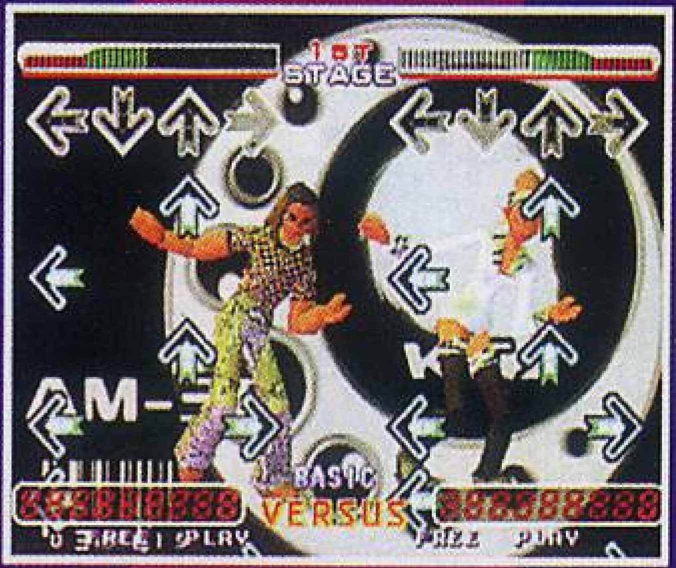


←初学者所碰到的最初障碍，3连8分踏。



↑画面后方全身都是肌肉的健美先生颇令人在意。为什么会选上他们呢？

AM-3P
KTz



↑人声以过机器加工的机器舞曲。演奏时，别有一番不同的味道。

MAKE IT BETTER
So--REAL Mix
mitsu-O! SUMMER



↑这次作品的特征之一，就是打击的部分要比前作增加许多。

PUT YOUR FAITH IN ME
UZI-LAY



↑副歌的部分是以女性合唱的方式来表现。曲子的节奏不怎么快。

STEP BATTLE
#1 Keep On Movi'n



↑STEP BATTLE模式用的曲子。强调女主唱部分的典型流行乐曲。

STEP BATTLE
#2 LET THEM MOVE



↑这也是STEP BATTLE模式专用的曲子。强而有力的喊叫声是重点。

STEP BATTLE
#3 20,november
~DDR VERSION~



↑“狂热节拍”的名曲“HOUSE”以“DDR”的风格重新编排。

除此之外，还有很多知名的曲子将收录在本作中！

电子游戏软件

99·9期(总第62期)目录



本刊编委会委员名单

主　任：吴文虎　　清华大学教授
副主任：钱海光　　中国软件协会电子游戏机分会秘书长
委　员：陈树楷　　中国计算机学会秘书长
潘懋德　　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟　计　　国家科委社会发展科技司科普处处长
陈　纲　　国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林　　《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨　　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
E－MAIL：vgame@public.bta.net.cn
(凡发E－MAIL的朋友请一定写清自己的详细地址，以便联系。)
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

论尽江湖

游戏新闻眼 …………………… 3
中国电玩榜 …………………… 10

游戏研究所

圣剑传说 ~玛娜传奇~(PS) ………… 14
塞尔达传说(GB) ………………… 20
牧场物语(GB) ………………… 25

特　稿

世纪末热门游戏大预想 … 27
新世纪游戏生活预想 …… 41

每夜一游

寻宝大冒险(PS) ………………… 53
惊栗暗夜(WS) ………………… 54

街机仔

《三国战记》(ARC) ………………… 55

科普园地

3D函授班、彩色GB颜色的设定等 ………39

秘技天地

秘技偏方 ………………………………56

格斗天书

NEO·GEO软件世纪末召集令… … 46
霸王塾 ………………………… 51

游戏点评

GAME BAR ………………………………74

目录

闯关族的家

闯关族的家 ……………………………………………………68
龙哥热线 ………………………………………………………74
大墙画廊 ………………………………………………………72

彩版目录

封面：	夏元雅人作品《GUN BIRD》（武装飞鸟）
封三：	《侍魂 2》（NGP）
封底：	Kyoko Hikawa 作品《来自远方》
插 1：	《心跳剧场系列 3 起程之诗》（PS、SS）
插 2—5：	《纵情跳跃 2》（PS）
插 6—8：	《劲舞革新版·二版混合》（ARC）
插 9—13：	《FINAL FANTASY》系列特别计划 第一回
插 14、15：	大墙画廊 彩版 VOL.32—幸福
插 16、17（中插）：	格斗之王
插 18、19：	危险地带之《死或生 2》（ARC）
插 20—23：	《街头霸王 ZERO3》（DC）
插 24：	费晓琳画稿之《莉姆露露＆绯雨闲丸》
插 25：	格斗之王风云录之比克先生
插 26、27：	玩具总动员之 T—SHIRT 的世纪之夏
插 28、29：	《勇者传说 2》（PS）
插 30、31：	《信长野望·烈风传》（PS）
插 32：	游戏研究所之《卡片召唤师 EX》（PS）

『秘技宝典』增页扩容，定价不变。

●《秘技宝典》（完全修订本）9月初决定发卖。传统三机种 FC、MD、SFC 游戏秘技全员收录，为迄今三机种最完备的秘技工具书。原订 448 面增加为 528 面，字数由 90 万字增加到 105 万字。定价不变，仍旧为 17 元。

●《三栖人》8月中旬上市发行。《MAGIC 地带》第二弹，出版业普遍疲软中强攻市场。三栖人消夏好冰凉，爽！爽！爽！

●注意：9月 10日《五周年纪念特辑》答卷截止日期。第 10 期杂志将公布获奖者名单，16 万元大奖名花有主。

新书邮购推荐

因邮费涨价，以下价格每种书含部分邮费 2 元。

《99 上半年合订本》（已出）	30.00 元
《秘技宝典》（完全修订本）（已出）	19.00 元
《'99 秘技宝典》（上、下册）预订 9 月下旬	34.00 元
《绝对 GAME BOY 读本》（第二版）	20.00 元
《游戏画集·街霸 3》（已出）	30.50 元
《创刊五周年纪念特辑》（已出）	24.50 元
《三栖人》（已出）	26.00 元
《MAGIC 地带》（第二版）	26.40 元
《98 上半年合订本》	30.00 元
《都市流行》（秋季版）	21.80 元
《GAME BOY 特辑》（修订本）	16.00 元

邮购图书须知

凡邮购左侧图书者，每一次性邮购两种图书，免费赠送 304 面《收藏纪念 2·世嘉大战略》，多买多赠！《收藏 2》已于 8 月中旬分寄邮购读者。

另：亦可要求赠送新编 128 面《大墙读本六·游戏阶梯教室》（教）或四开游戏招贴《风云》、《无尽的宿命》一张（以上赠品每本书任选一种）。

致歉：凡原寄 19 元邮购《99 秘技宝典》的读者，因该书邮购价格变更为 34 元（含 2 元邮费），请于近日按原名原址将余款补齐。也可要求退款或改订其它书。

注：《大墙读本一·龙哥热线》、《大墙读本二·秘技宝典》、《大墙读本三·三栖人》、《大墙读本四·原画设定》、《大墙读本五·秘技宝典 2》均已送完，致歉！

①到当地邮局汇款至"北京 6129 信箱" 收款人：发行部 邮编：100061

②请在附言栏写明所邮书名及册数，字迹工整。

③邮购请在汇单上写明读者详址（单位应有街道名称）、邮编。如可能勿用校址。

99 年杂志每期 8.40 元，全年共 100.80 元。按月或按季邮购都可以，无赠品（邮资免取）。

注：99 年第 3 期杂志已售完，请勿汇款。



娱乐 AMUSEMENT

“格斗之王 99”大会在上海召开 “白衣女侠”技冠群雄夺桂冠

本刊讯　7月23日，由 SNK 公司主办的“格斗之王 99”比武大会在上海的 SEGA WORLD 娱乐中心召开。

整个比赛时间从上午 10 点到下午 6 点，上午可以随意玩摆放在游戏厅中的“格斗之王 99”，中午之后，每玩一次需要投一枚币。最后到比赛时有 50 人报名参加比赛，围观的游戏迷约有 1000 人。最终，比赛的胜利者由一位看似文静的白衣红发女孩获得，多少令人感到意外。而获得亚军的男孩据称是她的男友。他们分别得到 NGP 掌机一台和游戏卡作为奖品。比赛的同时，SNK 公司还展示了 NGP 掌机。

“这回的展示再度确认了 KOF 在中国的人气之高，十分感谢 FANS 们的支持。今后将在中国策划更多的 KOF99 的宣传工作，来回报中国游戏用户的支持，确立它在中国格斗游戏中重要的地位。并且还要进行 NGP 在中国的销售工作。”（SNK 海外本部　伊势先生致本刊专电）



杂谈 TALKING

任天堂意欲改变商业策略 海豚将是『纯粹』游戏机

本刊讯（记者：叶展）　近日美国任天堂的主席林肯宣布任天堂自己生产的下一代游戏机海豚将是一台“纯”游戏机，将不能播放音乐和 DVD 电影，也没有其他附加功能，如上网 E－MAIL 等。

“任天堂是一家游戏机公司，我们的游戏机是专门用来玩游戏的。我们的目标和重点就是游戏，我们的游戏机是用来玩世界上最好的游戏的，同时也是最廉价的！如果你们需要播放音乐和 DVD 电影，我们的合作伙伴 IBM 和松下将提供具有附加功能的较高价格的游戏机。”林肯如是说到。但他不愿具体说明“海豚”发售时的价格。据某些人士估计，由于削减功能降低成本，“海豚”的发售价格将是惊人的 99 美元。

从任天堂出乎意料地采取低价策略来看，有两点值得注意：(1)这显示出任天堂和其合作伙伴们将采取高低档搭配的方式去占领市场。它的合作伙伴们希望把“海豚”的功能加以扩展，使其具有播放 DVD 电影，上网等多项功能的高端产品，走多性能高档高价商品这条路。而任天堂作为游戏机生产公司，将继续生产低价的，功能单一的纯粹的游戏机。(2)而我们已经知道 SONY 的 PS2 将是高端产品，那么也就是说，任天堂把和 SONY 竞争的任务拱手让给了它的合作伙伴们，特别是松下，自己则希望在低端市场获得成功。

任天堂商业策略的改变是有其原因的。最近几年来 GAME BOY 的成功看来对公司的管理决策层有一定影响。GAME BOY 就是那种功能单一、性能有限、价格低廉的纯游戏机。作为一种低端产品，虽然性能完全无法和 PS、N64 比，但在市场上却获得了巨大成功，其丰厚利润帮助任天堂度过了难关。在 GAME BOY 的辉煌成功之下，任天堂似乎想再走低端产品低价倾销之道。

看来任天堂这次要和 SONY 玩避实就虚了！

杂谈 TALKING

掌机市场一派热火朝天 SONY 眼馋心动欲有新举措

本刊讯（记者：叶展）　掌机是目前游戏市场上最有利可图的产品，GAME BOY COLOR 的成功令业界群雄垂涎欲滴。多家公司推出新款掌机凑热闹，SONY 自然也看在眼里。据消息人士透露，目前 SONY 正在进行两方面的工作：（1）SONY 正在和 SNK 联系，希望获得 NEO GEO POCKET 在美国的销售权。目前 SNK 的这种掌机目前在美国只是通过 INTERNET 直销，没有进入零售连锁店。（2）据说 SONY 正在设计自己的便携游戏机。新的便携机类似于 DISKMAN，有 2.2 寸液晶显示器，使用与 PS 兼容的低耗能 CPU（即为用于 PS2 上的 I/O 芯片），可玩 PS 的光盘游戏。

特报 SCOOP 99年上半年软件销量排名

本刊讯 近日,日刊"FAMI通"公布了今年上半年(98年12月28日至99年6月27日)的软件销售情况,SQUARE的"FF8"远远抛离其他游戏,以347万多份的惊人销量位列第一,同时也创下了PS在日本软件销量的纪录(上一纪录保持者是"FF7")。

在销量排名的前100位游戏中,有65款游戏为PS游戏,占压倒性优势。在前10名之内,PS软件占4位,GB软件占4位,N64软件占2位。可以看出N64虽然在日本销量并不理想,但任天堂还是赚了一个盆平钵满。

在今年上半年的游戏中,前100位游戏的总销量达到了24964066份,比去年同期增加了336万份。但只有"FF8"的销量超过了100万份,而去年同期却有3款,希望下半年的大作能够创造更好的成绩。

销量前10名

1、最终幻想8、PS、SQUARE、RPG、99.2.11、7800日元、3473853
2、任天堂全明星!大乱斗猛冲兄弟、N64、NINTENDO、ACT、99.1.21、5800日元、973801
3、劲舞 革新版、PS、KONAMI、ACT、99.4.10、5800日元、725081
4、沙加·开拓者2、PS、SQUARE、RPG、99.4.1、6800日元、648504
5、口袋妖怪弹珠台、GB、NINTENDO、TAB、99.4.14、3800日元、607623
6、怪兽农场2、PS、TECMO、SLG、99.2.25、5800日元、593463
7、DQM·特瑞的神奇王国、GB、ENIX、RPG、98.9.25、4900日元、574658
8、游戏王·怪兽大对决、GB、KONAMI、BOG、98.12.17、4300日元、554046
9、口袋妖怪卡片GB、GB、NINTENDO、ETC、98.12.18、3500日元、490528
10、口袋妖怪竞技场2、N64、NINTENDO、ETC、99.4.30、5800日元、460719

PS软件销量前5名

1、最终幻想8、3473853
2、劲舞 革新版、725081
3、沙加·开拓者2、648504
4、怪兽农场2、593463
5、拉米乐队、398072

N64软件销量前5名

1、任天堂全明星!大乱斗猛冲兄弟、973801
2、口袋妖怪竞技场2、460719
3、口袋妖怪快照、422416
4、实况力量满贯职棒6、315109
5、马里奥聚会、305207

DC软件销量前5名

1、世嘉拉力2、350493
2、死亡之屋2、199847
3、索尼克大冒险、196601
4、能量宝石、132246
5、神机世界 进化、111345

掌机软件销量前5名

1、口袋妖怪弹珠台、607623
2、DQM·特瑞的神奇王国、574658
3、游戏王·怪兽大对决、554046
4、口袋妖怪卡片GB、490528
5、口袋妖怪·皮卡秋、271995

ACT软件销量前5名

1、任天堂全明星!大乱斗猛冲兄弟、973801
2、劲舞 革新版、725081
3、拉米乐队、398072
4、古惑狼3·徒步!世界一周、339304
5、狂热节拍、328373

RPG软件销量前5名

1、最终幻想8、3473853
2、沙加·开拓者2、648504
3、DQM·特瑞的神奇王国、574658
4、最终幻想·精选版、392474
5、陆行鸟之不可思议的迷宫2、288798

SLG软件销量前5名

1、怪兽农场2、593463
2、电气机车前进!2、332175
3、超级机器人大战·完全盒、211915
4、宇宙战舰大和号·遥远之星伊斯甘达尔、156988
5、超级机器人大战·简洁版、114887

SPG软件销量前5名

1、实况力量满贯职棒6、315109
2、世界棒球场3、282531
3、实况力量满贯职棒98决定版、226227
4、马里奥高尔夫64、225069
5、世界足球·实况胜利十一人3~法国世界杯98最终版、158204

ETC软件销量前5名

1、口袋妖怪弹珠台、607623
2、游戏王·怪兽大对决、554046
3、口袋妖怪卡片GB、490528
4、口袋妖怪竞技场2、460719
5、口袋妖怪快照、422416

99年上半年各机种销量

1、PLAY STATION、1159748
2、POCKET STATION、912375
3、GAME BOY COLOR、895125
4、N64、422496
5、DREAMCAST、418009
6、WONDER SWAN、398293
7、NEO GEO POCKET、62917

前100名中各厂商所占的名额

1、NINTENDO、14 KONAMI、14
3、SCE、9
4、SQUARE、7
5、SEGA、6
6、BANDAI、5 BANPRESTO、5
8、NAMCO、4 ENIX、4
10、CAPCOM、3 CULTURE BRAIN、3

99年上半年各厂商软件总销量

1、SQUARE、5320844
2、NINTENDO、4820114
3、KONAMI、3760013
4、SCE、1724775
5、NAMCO、1123185
6、SEGA、1030910
7、ENIX、925982
8、TECMO、763747
9、CULTURE BRAIN、738317
10、BANPRESTO、704551

杂谈 TALKING 史克威尔确认最终幻想电影版

本刊讯 史克威尔与哥伦比亚电影公司传闻已久的合作电影——"最终幻想"已经得到了确认。其中的主要演员阵容已经确定。

参加拍摄的影星除了华裔女星温明娜之外,还有ALEC BALDWIN,STEVE BUSCEMI,JAMES WOODS等。其中的温明娜除了参与过"喜筵"、"极度深寒"的拍摄外,更是电玩电影的大红人,曾主演过电影版"街头霸王"的女主角"春丽"。

目前"最终幻想"正在夏威夷紧张拍摄中,配音工作亦在洛杉矶同时展开。据称电影将是"恐怖、充满未来色彩的动作巨片,故事表现了人类为拯救自己的星球而与外星生物的斗争。"

本片具体上映日前不详。

事件 EVENT 谈婚论嫁成风尚 EIDOS与ENIX携手

本刊讯 EIDOS最近与ENIX签约,代理发售ENIX在彩色GB上的游戏"DQM·特瑞的神奇王国",该作品的日版目前已发售了超过220万份。ENIX的GBC作品很可能只是这两大公司合作的一个开始,在未来的两年时间内,EIDOS希望能够代理ENIX更多的优秀产品。

ENIX表示对能够与EDIOS合作并向全世界推广DQ系列产品感到"非常激动",并认为EIDOS是西方最优秀的游戏出版商之一。

EIDOS与ENIX的连手很容易令人想到另外两大巨人的合作:EA与SQUARE。看来这两家RPG的巨擘都不愿放弃潜力巨大的欧美市场。

与此同时,EIDOS还延长了与CAPCOM的合作合同。在未来3年内,EIDOS将在欧洲和大洋洲代理发售包括"POWER STONE"在内的多个CAPCOM软件。这也许可以清楚的表明EIDOS目前对DC的态度。

事件 EVENT

任天堂在美寻找伙伴 为新一代主机做准备

本刊讯 美国任天堂已经与三家软件及硬件公司签定协议，其新主机的战略伙伴关系呼之欲出。

将与任氏携手的三家公司是：APPLIED MICROSYSTEM、METROWORKS 和 FACTOR 5，他们将成为任天堂新主机的有力支持伙伴。根据协约，除非任天堂“海豚”被市场淘汰，否则他们将永远与山内先生合作。

“这些公司开发的工具软件将有助于我们及第三方软件商更好地开发‘海豚’的游戏。”任天堂北美技术支持总监 JIM MERRICK 说道，“在第一时间为优秀的软件商提供高质量的开发工具，有助于他们更快地研制更好的游戏节目、并使游戏更快的进入市场，这对每一个人来说都是一件幸事——尤其是玩家。”

METROWERKS 将向开发商提供“海豚”专用的、可使用目前流行的计算机语言编程 CODEWARRIOR。“我们为‘海豚’特制的 CODEWARRIOR 更容易使用，而且具有更强大的功能，更有效地发挥‘海豚’的能力。”METROWERKS 的总裁 GREG GALANOS 如是说。

FACTOR5 将负责开发“海豚”音响的相关软件，而 APPLIED MICROSYSTEM 的任务目前不详。按照计划，任天堂的“海豚”将于明年暑假全球同时发售。

软件 SOFTWARE

口袋妖怪跳出口袋 皮卡秋今秋登陆 PC

本刊讯 随着同名动画片和 GB 游戏的普及，皮卡秋已成为不单单是日本、而是在全世界都风靡一时的宠物。今年秋季，这个黄色的小妖精将会在个人电脑上出现。

在与任天堂协商之后，LEARNING 公司获得了发售 PC 版“口袋妖怪”的权利。公司希望“口袋妖怪”在新的平台上能够有着更出色的表现，因为“孩子是那么喜欢这个东西。”。LEARNING 希望能够使用其中的角色形象制作一些教育软件。

出售自己角色的版权，这对于任天堂来说似乎有些不可思议。任氏的举动或许表明，在经历了风风雨雨几年的起落之后，任天堂正在酝酿着一场全新的变革。

杂谈 TALKING

马里奥兄弟与“海豚”结交 意大利水管工将继续效力

本刊讯 马里奥，这个来自意大利、长相滑稽但有着一幅仁慈心肠的水管工将继续在任天堂的后继主机“海豚”上登场。他的父亲日本人宫本茂日前证实了这一消息。

“你将看到马里奥的另一面”宫本茂在谈到他长大了的孩子时表示道，“他和他的兄弟将不再以卡通的形式出现。相反的，‘海豚’上将会出现全新的马里奥兄弟。”

宫本表示新版本的马里奥游戏可能将会以他的兄弟而不是马里奥本人为主。“当然，如果你的表现不好，马里奥也许会再次出现。”

任天堂的态度似乎说明他们准备给玩家带来一个全新的形象。但是人们能够接受长大了的意大利水管工吗？孩子们心中的明星，究竟是永远长不大好呢？还是随着玩家的长大而成长好呢？

也许只有等“海豚”浮出海面之后才会得到答案吧！？

网络 NETWORK

世嘉积极探索新领域 尝试 DC 光线通讯能力

本刊讯 世嘉正在与东京的铁路部门合作，尝试开发 DC 的光线通讯能力。

据外电报道，世嘉已经集合了东京铁路中，六家有能力通过光线通讯在火车上传输有限电视的公司，实验如何在告诉移动中与网络世界联系，而其中的媒介将会是其新一代的主机 DREAMCAST。

世嘉将用 1 个季度（10 月到今年年底）的时间来测试这项实验。根据计划，有线通讯将依靠现有的 3 条信息高速公路来实现，世嘉自己没有另设专线的打算。

世嘉的发言人没有对该计划的实质作进一步的说明，也没有说明世嘉是否有计划在近期内上马该项目。唯一得到证实的是系统专用的 MODEM 将可以对应各种不同的通讯器具，目前尚不清楚 SEGA 将同哪一家公司展开具体的合作。

杂谈 TALKING

游戏业保持增长势头 DC 在美创预定记录

本刊讯 世嘉新主机“DC”美版发售的预定战役获得重大胜利，索尼 PS 于 1995 年创下的记录已经被打破。

在美版 DC 正式发售的 6 周之前，世嘉新主机的预订量已高达 20 万台，远远超过了 PS 当初创下的预订量 10 万台的记录。目前零售商平均每周要接受 1 万 4 千份预订，世嘉希望当 DC 正式在美国发售时，能够在头 30 天里卖出 30 万台，并且在明年 3 月底达到全美 150 万台的销量，以之抗衡 PS2。

世嘉表示，提前 6 星期创下新记录的事实表明，“我们拥有玩家想要有的一切：适当的硬件，适当的价格和适当的支持软件。”

事件 EVENT

KONAMI 锲而不舍究版权 NAMCO 莫名其妙成被告

本刊讯 KONAMI 诉 JALECO 侵权一事又有下文，NAMCO 因为摆放 JALECO 的“VJ”而成为追加的被告。由于 KONAMI 与 JALECO 在“VIRTUA JOCKEY”上的版权官司悬而未决，NAMCO 在游戏中心摆放的相关街机则成为了 KONAMI 的目标，KONAMI 表示该游戏与“狂热节拍”过于类似，故不应该以之营业。

在上个月，KONAMI 以侵犯专利权为由向日本专利局申请注销 JALECO 生产和制造“VJ”的权利，诉状称 JALECO 的游戏“无论从外表还是游戏方式本身都完全模仿‘狂热节拍’”，严重侵害了 KONAMI 的专利权，给自己造成了重大损失。

据悉目前 KONAMI 销售了 6000 台“狂热节拍”，而“VJ”的销量约有 1000 至 1500 台。

由于世嘉拒绝与 KONAMI 合作开发“狂热节拍”的机台，KONAMI 也拒绝向世嘉的娱乐场提供相关的街机，这造成了在世嘉游戏中心玩不到最走红的 KONAMI 游戏的怪现象。因此世嘉也购买了一定数量的“VJ”作为补充，看来 KONAMI 继 NAMCO 之后的目标就是 SEGA 了。

网络 NETWORK

美国世嘉网络进程明朗
国内玩家仍然无缘享受

本刊讯 世嘉于8月4日举行新闻发布会，正式宣布将与AT&T共同开发世界上最大的游戏用网络计划。

根据计划，在9月9日发售美版DC时，世嘉将采用AT&T的世界网络为DC的ISP服务商，DC的用户虽然也可以使用其它ISP登录上网，但是如果使用AT&T将获得更多的优惠。

世嘉表示这是历史上第一次出现的简易上网法：玩家只需要将软件放入主机中，按下一个按钮就立即可以同全世界上千玩家共同作战或对战。AT&T将为DC推出专线，以加强数据传播的速度。当玩家接入该专线之后，会被立刻自动导入至世嘉DC的网站中。

通过DC，玩家不但可以上网对战，还可以进行与电脑用户相同的网上聊天、传送电子邮件等等活动。同时，玩家还可能通过网络更新游戏、下载秘技或其它有关形象。世嘉表示玩家甚至可以下载到新游戏的试玩版，还可以直接交换VMS中的游戏记录。但是网络对战的实行，要到明年早些时候世嘉网站完全建立之后。

AT&T的DC专线收费相当低廉，每10小时的接入费用为9.95美元(80元人民币)，但是玩家只需支付不到20美元(160元人民币)就可以享受到每月150小时的服务——或者不到22美元的无限量网络接入。对于国内玩家来说这简直是可望而不可及的。

AT&T服务商将向DC用户提供免费的DC用键盘。

软件 SOFTWARE

BLEEM欲哄索尼开心
DC-PS模拟器暂不推出

本刊讯 以制作PS模拟器而成为新闻人物的BLEEM公司总裁DAVID HERPOLSHEIMER最近在接受记者采访时表示，尽管BLEEM对在DREAMCAST上制作PS模拟器非常感兴趣，而且公司也在此方面做了一些尝试，但目前仍不会有确实行动。

HERPOLSHEIMER称，公司对在制作DC版PS模拟器(总裁戏称其为BLEEMCAST)做了讨论，但没有最后成文。目前BLEEM想做的是尽量使索尼高兴。如果BLEEMCAST真的诞生，恐怕将会直接导致公司与索尼的翻脸。此外，BLEEM也曾经考虑过推出DC版的SS模拟器，但是由于SS已经停产，市场上很难再买到SS的软件，制作模拟器也变得没有什么实际意义。至于DC模拟器，由于主机性能和操作开发系统与电脑非常接近，相信制作起来会非常容易，HERPOLSHEIMER希望在不久的将来能够在个人电脑上玩到DC的优秀作品，他同时相信未来的游戏一定会通过模拟器而能够在多平台上使用。

BLEEM目前正在对应“METAL GEAR”作适当的修改。这样看来，推出该游戏的电脑版或许已经没有什么意义了。

软件 SOFTWARE

昔日对手变成近日救星
“灵魂能力”帮助世嘉“找回灵魂”

本刊讯 上个月因资信评定下降而导致股价大幅度下跌的世嘉，因为有了来自于昔日对手NAMCO的协助而起死回生。在DC版“灵魂能力”发售和获得了游戏史上最高的评价之后，SEGA和NAMCO的股价在一天之内分别上涨了16和13个百分点。其中NAMCO的股票更是达到前所未有的最高峰：4190日元。

美国最权威的游戏机杂志之一“NEXT－GENERATION”7月号对“SOUL CALIBUR”的评价是：“家用游戏有史以来最令人感动的画面效果”；而IGN对此的评价则是：“画质远远超过街机版1000倍”。

“日本经济新闻”称“SOUL CALIBUR”的预订量已经超过了10万份，而NAMCO则希望在发售的第一周内可以售出15至20万份，并达到总销量30万份的指标。但是根据目前的情况来看，该软件极有希望在8月份的淡季里创下销售超过50万份的记录。

港台的玩家由于台湾方面的代理商准备充分，因此不仅比日本方面早5天拿到“SC”，售价更是相当容易接受(300港币左右)。而国内市场游戏则被炒到800元以上，甚至连仅可选择2人、原本随攻略附送的演示版亦卖到高价。

杂谈 TALKING

索尼透露PS2发售细节
软件在精而不在于多

本刊讯 索尼表示，他们将不会使用PS发售时的1－2－3策略(即不让对手明白究竟是12月3日还是1月23日发售)来发售PS2，原因是索尼对自己产品的具体发售时间表还没有一个确定的概念。而且在今年9月的东京游戏展上，索尼也许不会明确PS2具体的发售日期，但应该会在“冬季”。

按照计划，PS2成品机将会于今年10月份量产，索尼表示软件方面并不是太大的问题。公司表示就算新主机同时发售100个游戏也不一定能够争取到用户，相反推出1、2个精品才是更好的方法。这也许表明与PS2主机同时发售的游戏将不会很多，或许开发困难才是阻碍PS2软件数量增长的重要原因。

杂谈 TALKING

NAMCO反诉KONAMI无理
业界巨头相煎何急

本刊讯 对于KONAMI的指控，NAMCO很快正式作出回应，并已将反诉全文7月23日刊载于“日本经济新闻(晨报)”第十三版上。

反诉状称，对于KONAMI所采取的突然行动，NAMCO“感到非常震惊”。他们认为，这本该是由厂商(KONAMI与JALECO)之间互相协商解决的问题，不应该由娱乐场地施设商来承担责任。现在KONAMI提出要“处分”施设商，必将引起“全日本其它施设商的不安和混乱”。

据称，为了避免不必要的麻烦和显示自己的诚意，NAMCO已经将所拥有的9台“VJ”从店铺中撤走。不过NAMCO的“诚意”看来也很有限，因为它已经准备自己下河来搅这趟浑水——制作类似的DJ游戏：NAMCO将于8月份推出自己的模拟吉它街机游戏，矛头直指KONAMI“模拟吉它”。

最新的消息表明，NAMCO已向日本专利特许厅提出申请，要求对KONAMI诉JALECO“侵权”一案做“专利无效审判”，有关会社之间的矛盾可能会进一步激化。

该会社表示，KONAMI这次的独断专行，必将打破业界团结一致、共同发展的惯例。

惹上同样麻烦的世嘉目前尚没有对此有所表示。

事件 EVENT

被解雇的员工对『负义者』发难
世嘉赠送DC以平息辞退者的怨气

本刊讯 日本世嘉今年6月裁员750人，由于使用了不人道的方法而被员工投诉(日本朝日新闻有相关报导)，招致社会舆论的严厉批评。为了平息这些员工的怒气，世嘉特地向这些员工每人赠送了一台DREAMCAST和一张有入交昭一郎亲笔签名的感谢卡，以「感谢您们对世嘉的支持」。

据报导，世嘉裁员时，先是将员工安排在没有窗户、只有桌子和凳子的「PERSONAL ROOM」中作「个人反省」，不许员工进行任何工作，也不许员工携带任何私人物品。一定时间之后则以「工作效率低下」、「浪费时间」为由辞退有关员工。进入「PERSONAL ROOM」的员工被辞退的十之有八，最长的甚至在反省室中待了超过81天！

很难想象，在经历了这样一种精神上的折磨并且被辞退之后，员工们还会有钱和心情来玩DC的游戏，希望世嘉此举不要引起更大的麻烦。

新闻分析

赚点钞票不容易

——由 KONAMI 的起诉想开去

特约撰稿人：王俊生

这几天日本的街机界真是热闹极了——因为麻烦所以热闹。

都是“钞票”惹的祸。

也难怪别人眼红。KONAMI 这两年在“另类游戏”方面实在是卓有成效：“狂热节拍”、“劲舞革新版”、“模拟吉它”……集娱乐与健身为一体，将虚拟与实际相结合，一时间红遍大江南北、风靡男女老幼。一块“DDR”的塑料跳舞板卖到千元天价，实实气死电热毯，急死鸭绒被。

看到这么好的生意经，要想不“拿来主义”一下，也是很难。

这似乎就代表了现今游戏业界的一种模式，也就似乎很可以解释为什么有点味道的游戏越来越少，白开水越来越多。

白开水的味道总是比较相似的。

开发游戏，对软件商来说实在是既恨又爱。玩家的口味时时在变，且莫说开工前做一番市场调查，就算是斥了巨资，谁又能够保证必定粮谷满仓？所以若不是实力超强的企业，大抵都是先观察一段时候，确保后顾无忧了再“空手套白狼”，狠赚一笔走人。

好在现代玩家的头大多都很“冲”，被宰的时候往往没有什么感觉。苦的，则是那班带头狠拍脑袋想出些点子的软件公司，自己忙乎了半天，原来是给别人作嫁衣。

若说借用构思完全没有好处，那倒也未必。没有“VF”，也许还未必有“铁拳”哩！问题的关键还是得保有一些自己的特色，并坚持靠自己的特色与对手周旋。

比如说回“VF”和“铁拳”，你可以说这两个游戏有着相同的概念，但绝对是两个不同的东西。

可惜现在愿意这样干的公司，已经越来越少。

从这一点来看，倒是要为某些厂商平个反。无论如何，SQUARE 毕竟做了许多别人没有做过的尝试，要没有她的带头，游戏界或许也没有如今的繁荣。单单以单一作品的品质来评价，是有点不公平的。

很想看一看，如果 KONAMI 这次告状成功，业界的将来会变成什么样子？

也许大家都会忙着开发新概念游戏了——不，这种幻想始终只是乌托邦。恐怕最容易造成的后果，就是严重的“贫富分化”——有钱的公司越来越有钱，没钱的公司越来越赚不到钱。这对于一些中小商社来说，恐怕也不是一件好事。长此以往，软件商们的心大概也是要淡的。

这其实就是软件垄断，而硬件的垄断同样如此。

新主机呼的呼，出的出，然而可以算的上名厂巨作的游戏却少而又少。大伙儿的目光还是紧紧盯在 PS 身上，争着抢着把自己手里的名菜糟蹋成焦黄的蛋炒饭。

毕竟在全世界里，每 100 个人手上就有一台 PS，这是谁也不敢马虎的。不想着赚钱，连自己的肚子也保不了，更不用说搞什么创意了。

想想世嘉年初全世界裁员 1000 人，心里还真的有点害怕。

如果人们手中的主机本来就是多元的而且开放的，软件商也不必整天担心着自己的饭碗，看着别人的眼光行事，也就不必在一台主机的机能上吊死。那时就算是有些“借用概念”的作品，能放在不同的主机之上，有着不同的表现，恐怕也算是个好游戏。其实从软件商的角度来讲，他们又何尝不知道硬件垄断的害处呢？每次硬件更替总是会出现软件支持阵营的变革，其原因就在这里吧？

所有的软件商都支持一个主机，那只能是一厢情愿罢了。只要硬件商有心，绝不会找不到盟军的，但是关键得看硬件商的诚意。

MD 在美国的成功总能够使我们想到点什么。

想着想着，忽然就有些释然。对于国产软件的选材狭隘、创意贫乏也就不那么耿耿于怀。毕竟连发达国家也没有做到的事，总不能够强求国人吧？——如果算是强求的话。

赚钱到底还是真不容易。

外设 ACCESSORY

PS2 确定不内建 MODEM

本刊讯 据美国“官方 PS 杂志”报导，索尼在美国负责第三方软件商关系协调及研究发展部门的副总裁 PHIL HARRISON 日前表示，未来发售的 PS2 主机中将不会内建 MODEM。

PHIL 对此的解释是，PS2 将有标准的 USB，IEEE1394 接口及 PCMCIA 端子，玩家可以根据自己的需要接入不同的 MODEM，而不必使用统一派发的套件。他认为这样的好处是对玩家来说更为灵活，比如对上网要求低的用户来说可以选择比较廉价的硬件，而热衷于网络对战的用户则可以选择价格较高的产品。

尽管 PS2 将不附带 MODEM，但 PHIL 仍然希望软件开发商能够在第一时间里为索尼制作一些网络游戏。但业界仍然认为，降低发售成本才是不内建 MODEM 的主要原因，其次日本网络游戏不甚普及也是索尼对此兴趣不高的原因之一。总之，将 MODEM 作为附件购买势必对消费层造成一定的影响。

★ DC 手柄损耗过快的问题已经引起了世嘉的注意，SEGA 计划在发售美版 DC 时同时推出更加耐用的手柄，这种手柄也将在日本推出。

★ 据称 ENIX 准备于今年 8 月份召开一个有关"勇者斗恶龙 8"的新闻发布会，并将于会上宣布该游戏的详细资料和推出日期。目前有消息称 DQ7 的 PS 版将会在今年 11 月到 12 月之间发售。

★ 另一个来自 ENIX 福岛社长的消息称，该会社目前已有 4 个 PS2 的游戏在开发之中。福岛没有透露开发的详情，目前也不清楚这些游戏将于什么时候推出，但是相信在今年 9 月 17 日的东京游戏展上会有交待。

★ 未经证实的消息称，史克威尔的秘密武器"FF9"将使用与"格兰蒂亚"类似的全 3D 的背景。在这样的情况下，史氏能够将 PS 的能力发挥到几分便成为了一个有趣的悬念。

★ 于 8 月 5 日发售的 DC 百万级巨作"灵魂能力"(SOUL CALIBUR)荣幸地得到了日本"FAMI 通"给予的全满分(40 分)评价。这是第一个获得此项荣誉的格斗游戏，也是"FAMI 通"历史上第二次给予游戏满分的评价(前一次是去年 N64 的"塞尔达传说 64·时之笛")。

★ 世嘉已经证实，业界传说所谓 SEGA 将以 2980 日元低价销售"莎木之横须贺"完全不是事实。该 DC 的巨作正式售价为 6800 日元，而单是第一部"横须贺"就包括 3 张 GD－ROM。此外，SEGA 还会在发售当日推出售价 6800 日元的特别限定版。除游戏光碟以外，该限定版还将包括一张"莎木"音乐碟和其它相关事物。该限定版预定发售 16 万套。此外，"横须贺"只是"莎木"中的"一章"，而不是"第一章"。

★ 未经证实的消息称，继"生物危机 2"之后，CAPCOM 还有计划把"生物危机"的始祖版搬上 N64 的计划。与 PS 及 SS 所不同的是，N64 版将被改制成全三维背景的游戏。

★ KONAMI 的心理惊栗节目"寂静岭"最近遇到了一些麻烦。由于游戏中的暴力情节越来越引起家长和学校的关注，充满恐怖效果的"寂静岭"也受到了抨击。英国"曼彻斯特晚报"在 7 月 12 日以该游戏为例，呼吁政府能够"限制和阻止销售类似的产品"。据悉在"寂静岭"发售后，许多玩家

	中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
PLAY STATION	新世界地图Ⅱ	Neo ATLAS Ⅱ	ARTDINK	SLG	5800 日元	9月2日
	时钟冒险	クロックアドベンチャー	KOEI	ACT	4800 日元	9月2日
	译名无法确定	ビシバシスペシャル 2	KONAMI	ETC	4800 日元	9月2日
	世界足球·实况胜利十一人 4	ワールドサッカー实况ウイニングイレブン 4	KONAMI	SPG	5800 日元	9月2日
	前线任务 3	フロントミッション 3	SQUARE	S·RPG	6800 日元	9月2日
	杰力米·马克格拉斯 超级穿越 98	ジェレミー マクグラス スーパークロス 98	TAITO	RAC	2000 日元	9月2日
	译名无法确定	フォーセイケン	TAITO	STG	2000 日元	9月2日
	TECMO 精选 3·尼奥罗特 2(廉价版)	テクコレ 3 Neorude 2(廉价版)	TECNO SOFT	RPG	2500 日元	9月2日
	我的花园	マイガーデン	TECNO SOFT	SLG	5800 日元	9月2日
	田中寅彦的秘寅流将棋 居飞车穴熊篇	田中寅彦のウル寅流将棋 居飞车穴熊编	ARK SYSTEM WORK	TAB	3800 日元	9月9日
	信长的野望·烈风传	信长の野望·烈风传	KOEI	SLG	9800 日元	9月9日
	狂热节拍·附加四版混合～节拍继续～	ビートマニア APPEND 4thMIX～the beat goes on～	KONAMI	SLG	2800 日元	9月9日
	我的料理	俺の料理	SCEI	ACT	5800 日元	9月9日
	日本方程式 99～创造赛车手～	フォーミュラ ニッポン 99～レーシングドライバーになろう!～	TYO	RAC	5800、2P	9月9日
	我的快艇·加油 日本挑战赛	俺のヨット がんばれニッポンチャレンジ	TOMY	SLG	5800 日元	9月9日
	星际战神	STAR IXIOM	NAMCO	STG	5800、振动手柄	9月9日
	数码滑翔机 空中人	デジタルグライダー エアマン	ASK	SLG	5800 日元	9月14日
	流行音乐 2	ポップンミュージック 2	KONAMI	SLG	4800 日元	9月14日
	DQ 角色·特鲁内克的大冒险 2 不可思议的迷宫	ドラゴンクエスト キャラクターズ トルネコの大冒险 2 不思议のダンジョン	CHUN SOFT/ENIX	RPG	6800、振动手柄	9月15日
	罪恶装备 复刻版	ギルティギア复刻版	ARK SYSTEM WORK	FTG	2800 日元	9月22日
	生物危机 3·最终逃脱	BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE	CAPCOM	A·AVG	6800 日元	9月22日
	成为男孩儿…第二季节	BOYS BE…2nd Season	讲谈社	SLG	5800 日元	9月22日
	放声高歌	Goo!Goo!SOUNDY	KONAMI	SLG	三种音乐控制器	9月22日
	默示录	アポカリプス	SUCCESS	STG	4800、振动	9月22日
	超低价 1500 系列 卡牌Ⅱ	SuperLite 1500 シリーズ カードⅡ	SUCCESS	TAB	1500 日元	9月22日
	超低价 1500 系列 游戏青春	SuperLite 1500 シリーズ ゲームで青春	SUCCESS	TAB	1500 日元	9月22日
	超低价 1500 系列 激突! 四驱战斗	SuperLite 1500 シリーズ 激突! 四驱バトル	SUCCESS	RAC	1500 日元	9月22日
	超低价 1500 系列 马克矢崎的四柱推命	SuperLite 1500 シリーズ マーク矢崎の四柱推命	SUCCESS	ETC	1500 日元	9月22日
	三昧系列 村越正海的爆钓 日本列岛 对应钓鱼杆版	三昧シリーズ 村越正海の爆钓 日本列岛 つりコン对应版	VICTOR SOFT	SLG	2500 日元	9月22日
	三昧系列 湾岸考验	三昧シリーズ 湾岸トライアル	VICTOR SOFT	RAC	2500 日元	9月22日
	德比赛马 99	ダービースタリオン 99	ASCII	SLG	4800、PDA	9月30日
	格斗幻想Ⅴ K1 大奖赛'99	FIGHTING ILLUSION Ⅴ K－1 GRAND PRIX '99	XING ENTERTAINMENT	SPG	5800 日元	9月30日
	精灵花园	PIXY GARDEN	エスコット	SLG	6300 日元	9月30日
	怪兽精选·假面的魔道士	モンスターコレクション 假面の魔道士	角川书店/ESP	TAB	5800 日元	9月30日
	天真 1500 系列 VOL.15 柏青哥	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.15 THE パチンコ	CULTURE BRAIN	SLG	1500 日元	9月30日
	天真 1500 系列 VOL.16 柏青嫂	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.16 THE パチスロ	CULTURE BRAIN	SLG	1500 日元	9月30日
	天真 1500 系列 VOL.17 摩托赛	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.17 THE バイクレース	CULTURE BRAIN	QUZ	1500 日元	9月30日
	记忆关闭	Memories Off	KID	AVG	6800 日元	9月30日
	吉本小子大决战 南海的高隆高岛	ヨシモト ムチッ子大决战 南の海のゴロング岛	SME	RPG	4800 日元	9月30日
	超发明少年卡尼潘·闪 神奇世界	超发明 BOY カニパン·HiRaMeKi Wonderland	TAITO	RPG	5800 日元	9月30日
	喜歌剧座之怪人	クリックまんが オペラ座の怪人	德间书店	ETC	1800 日元	9月30日
	银河英雄传说①在永远的夜中	クリックまんが 银河英雄传说① 永远の夜の中で	德间书店	ETC	1800 日元	9月30日
	暴烈机器人大战①出击!惊异的机器人军团!!	クリックまんが ダイナミックロボット大战① 出击!惊异のロボット军团!!	德间书店	ETC	2000 日元	9月30日
	FIFA 99·欧洲联赛足球	FIFA 99 ヨーロッパリーグ サッカー	EA SQUARE	SPG	5800 日元	9月
	必杀柏青哥店 马上玩一把!!真柏青哥天国	必杀パチンコステーション now これが一番!!真ピカイチ天国	SUN SOFT	SLG	2800 日元	9月
	必杀柏青哥店	必杀パチンコステーション ぷちナナシーってなに??	SUN SOFT	SLG	1500 日元	9月
	GT 赛车 2	Gran Turismo 2	SCEI	RAC	5800、振动手柄	9月
	译名无法确定	君の气持ち 仆のこころ	TAKARA	AVG	5800、振动手柄	9月
	装甲骑兵霍姆斯·钢铁的军势	装甲骑兵ボトムズ 钢铁の军势	TAKARA	SLG	6800 日元	9月
	湖边职业垂钓王－日本纵断黑鳟纪行－	レイクマスターズ PRO－日本纵断黑鳟纪行－	ダズ	SPG	5800 日元	9月
	拉面桥	ラーメン桥	TOMY	SLG	5800 日元	9月
	火山王国的人形公主＋1(脚的位置)	マール王国の人形姫＋1(たすいち)	日本第一软件	RPG	3800 日元	9月
	盖塔机器人大决战!	ゲッターロボ大决战!	BANDAI VISUAL	SLG	6800 日元	9月
	续 御神乐少女侦探团 完结篇	续 御神乐少女探侦团 完结编	HUMAN	AVG	5800 日元	9月
	垂钓开始! 巴斯	フィッシュオン! バス	PONY CANYON	SLG	5800 日元	9月
	迷途的羔羊·鲍与玛莉的大冒险	ストレイシープ ポーとメリーの大冒险	ROBOT	AVG	5800、振动手柄	9月

出现了对该游戏的不适反应并激发了一定程度上的心理疾病。

★ EIDOS已与国际运动媒体签订了合约，准备在未来的6年内把奥林匹克运动搬上电脑及游戏平台。据称配合2000年悉尼奥运会的PS及PC游戏已在英国分部中制作。EIDOS表示成功发售“欧洲杯足球赛”是使他们对体育题材引起兴趣的主要原因。

★ 索尼最近与国际职业足球联合会签订了一份长达5年的协议，使得索尼可以在游戏及电脑平台上正式使用国际足联以及其28个会员的标记，同时可以使用的包括所有选手的姓名。从此后“FIFA”将不再成为EA足球游戏的专宠。

★ 据索尼公布的消息，今年第一季度PS在全世界销售收入下降了16%，据分析玩家对PS2的期待是导致PS销售下降的主要原因。相关软件方面，索尼的利润更降低了30%，不过其中的绝大部分损益是由于美元对日元汇率波动而造成的。

★ KONAMI将会在PS上推出音乐DJ游戏“狂热节拍”的新续集：4TH MIX。在该游戏中将会有超过19首乐曲，也会有为PS专门谱写的新曲。同时玩家还可以在该游戏中使用前作。

★ TAITO将在DC上推出“电气机车前进！2”，该游戏会于年底发售，并附带特别手柄。

★ 事先并未被业界看好的声控另类养成游戏：DC的“禁断的宠物·人面鱼”，在发售后获得了意外的成功。软件开发商VIVARIUM表示该宠物在特别的节日里会有特别的表现。

★ 索尼表示在索尼新一代主机的铭牌上肯定会保留“PLAY STATION”的字样。

★ 世嘉日前确认了在与日版HOD(死亡之屋)同时发售的光枪有严重的设计问题——副机存在无法瞄准的错误。为了消除这个缺陷，SOA将在美国发售全新的光枪，但是该光枪将不能够与日本光枪互换使用。

★ DC第一款RPG游戏“神机世界 Evolution”的续作“神机世界 Evolution 2·遥远的承诺”将于年内推出。新作除故事背景沿袭一代的世界观外，游戏系统及登场角色也与前作大致相同，并且有迷你游戏对应DC的可视记忆卡。

★ 据源自INTERNET消息称，任天堂将放弃在N64上推出著名动作游戏“超级马里奥64”的续作，“超级马里奥64 2”也许会暗渡陈仓，成为任天堂新主机“海豚”的首发软件，就象当初“超级马里奥64”随N64同时发卖一样，任天堂这次说不定还会用马里奥打天下。

★ 近日，一位NAMCO的工作人员在进行DC版“Soul Calibur”的宣传活动中透露，该公司目前还有两款游戏准备移植DC。据业内人士分析，其中一款很可能就是近期推出的“铁拳 Tag Tournament”。

★ EA的知名体育游戏“NBA live 2000”将于99年的第三季度在N64上登场。据称，游戏中将追加1对1的街头“乱斗”模式，因此新作颇受瞩目。

★ 近日，VICTOR公布了一款座舱游戏“SUBMARINE HUNTER SYA－CHI”，游戏中采用了全3D的画面，玩家能够操纵潜水艇在碧蓝的海底随意行动，并且可以对潜艇进行改造，故事背景类似“青之6号”。

★ ENIX准备在PS上推出的DQ7已被正式命名为“勇者斗恶龙7·伊甸战士”，据称，战斗中的怪兽将全部由多边形描绘，因而颇具震撼力，此外新作采用了类似“DQ5”的怪兽伙伴系统，也就是可以通过战斗中的交谈令敌人成为并肩作战的伙伴。另有源于日本Bloomberg新闻机构的消息称，ENIX正在着手4款PS2软件的开发。

★ 有未经证实的消息称，任天堂正在进行“塞尔达”系列最的新作“塞尔达传说·不可思议树之实”的开发工作，新作对应彩色GB，预定年末推出。

★ 据SNK的松本裕司部长透露，SNK的格斗新贵“武力”将移植DC。

★ 根据INTERNET上的消息称，SQUARE正在为PS2开发“神佑擂台”的续作，此外，另外两款对应索尼新主机的游戏也在制作中。

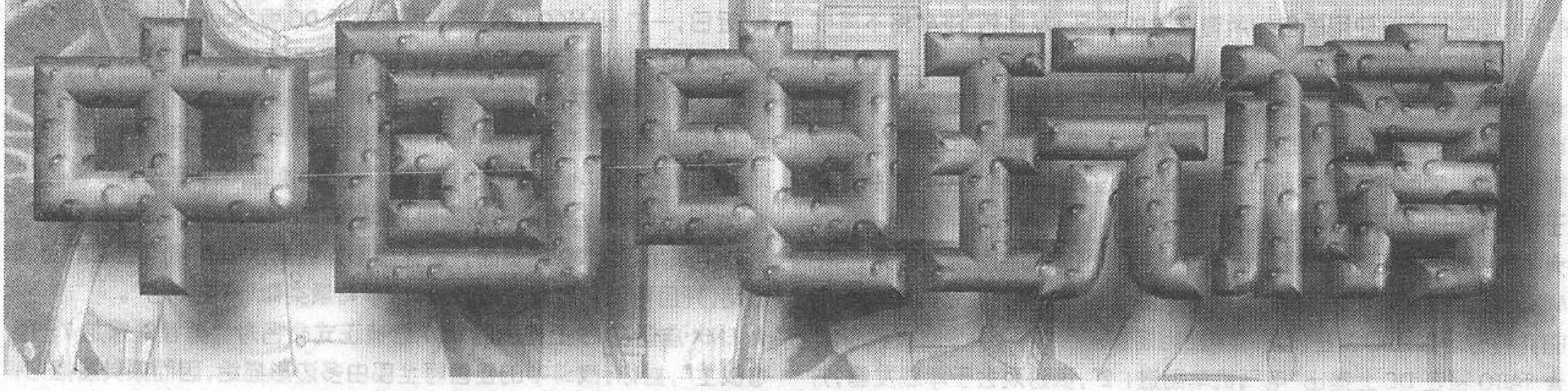
以上一句话新闻为王骏生与PERFECT友情提供，特此致谢！

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
	舞道浪子·任性的桃天使！完全版	DANCING BLADE·かってに桃天使！完全版	DC	KONAMI	AVG	5800日元	9月2日
	星域斗士2	スターグラディエイター2	DC	CAPCOM	3D－FTG	振动、通信	9月9日
	流行音乐2	ポップンミュージック2	DC	KONAMI	SLG	音乐控制器、振动、VM	9月14日
	妙探神谍	ESPION－AGE－NTS	DC	NEC HOME ELECTRONICS	SLG	5800日元	9月23日
	幻月夜	まぼろし月夜	DC	SIMS	AVG	VM、振动	9月23日
	集合！骨碌骨碌温泉	あつまれ！ぐるぐる温泉	DC	SEGA	ETC	键盘、振动、通信	9月23日
	舞道浪子·任性的桃天使2～伊甸之泪 完全版	DANCING BLADE·かってに桃天使2～Tears of eden 完全版	DC	KONAMI	AVG	5800日元	9月30日
	J联盟·职业球会的创造！	Jリーグプロサッカークラブをつくろう！	DC	SEGA	SLG	6800、键盘	9月30日
	新日本职业摔角·斗魂烈传4	新日本プロレスリング·斗魂烈传4	DC	TOMY	3D－FTG	振动、通信、4人	9月上旬
	偶像雀士的创造(通常版)	アイドル雀士を作っちゃおう(通常版)	DC	JALECO	TAB	5800日元	9月下旬
	偶像雀士的创造(初回限定版)	アイドル雀士を作っちゃおう(初回限定版)	DC	JALECO	TAB	附带剧情CD	9月下旬
	职业指南麻将“兵”DX	プロ指南麻雀“兵”DX	DC	CULTURE BRAIN	TAB	5800日元	9月
	苍钢的骑兵·宇宙鹫狮	苍钢の骑兵 スペースグリフォン	DC	PANTHER SOFTWARE	STG	5800、舱内	9月
	极速恶魔(暂定名)	SPEED DEVIL(假题)	DC	UBI SOFT	RAC	方向盘、振动	9月
	译名无法确定	ブラックマトリクス アドヴァンスト	DC	NEC INTERCHANNEL	SLG		9月
其	胜利归来	WIN BACK	N64	KOEI	不明	卡带、7800	9月23日
	开关赛车	On & Off Racing	N64	IMAGINEER	不明	卡带、6800	9月24日
	职业麻将“兵”64	プロ麻雀“兵”64	N64	CULTURE BRAIN	TAB	卡带	9月上旬
	64花牌～天使的约束～	64花札～天使の约束～	N64	ALTRON	TAB	卡带	9月
	爆裂无敌班盖奥	爆裂无敌バンガイオー	N64	TREASURE	不明	卡带、5800	9月
它	换装物语	きせかえ物语	GB	PACK IN VEDIO	不明	卡带、3800	9月3日
	译名无法确定	ぐるぐるガラクターズ	GB	ATLUS	不明	卡带、4300	9月10日
	勇者斗恶龙Ⅰ、Ⅱ GB	ゲームボーイドラゴンクエストⅠ、Ⅱ	GB	ENIX	不明	卡带、4900	9月23日
	可爱宠物商店物语	かわいいペットショップ物语	GB	TAITO	不明	卡带、3980	9月23日
	口袋妖怪·金	ポケットモンスター 金	GB	NINTENDO	RPG	卡带、3800	9月上旬
	口袋妖怪·银	ポケットモンスター 银	GB	NINTENDO	RPG	卡带、3800	9月上旬
	语乐王 探戈！	语乐王 TANGO！	GB	J WING	不明	卡带、3980	9月
	田鼠俱乐部	ハムスター俱乐部	GB	JORDAN	不明	卡带、3980	9月
	千禧年奥赛罗	オセロミレニアム	GB	佃原创	TAB	卡带	9月
	前排	FRONT ROW	GB	KID	不明	卡带、3980	9月
	99格斗之王	THE KING OF FIGHTERS '99	NG	SNK	FTG	卡带、38000	9月9日
	柏青嫂 阿尔塞王国 袖珍版 花火	パチスロアルゼ王国ポケット HANABI	NGP	SNK	TAB	卡带、3800	9月30日
	野兽杀手 袖珍版(暂定名)	ビーストバスターズポケット(假题)	NGP	SNK	不明	卡带	9月
	预想进化论	予想进化论	WS	MEDIA ENTERTAINMENT	不明	卡带、4800	9月16日
	洛克人与强音战士	ロックマン＆フォルテ	WS	BANDAI	不明	卡带、3800	9月30日
	格斗料理传说 小餐馆食谱～神奇战斗篇～	格斗料理传说ビストロレシピ～ワンダーバトル编～	WS	BANPRESTO	不明	卡带、3980	9月30日
	神奇竞技场'99	ワンダースタジアム'99	WS	BANDAI	不明	卡带、3600	9月30日

注：以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间，表格的最终统计时间为7月8日。表中游戏的发售日有变动的可能性。

每月都有中奖机会、每年都有大奖的

中国第一个电视游戏排行榜



本月“中国电玩榜”统计时间为 99 年 7 月 1 日～7 月 31 日，这期间共收到有效选票 1400 票。

以下排行榜中，“昔”一列中的数字表示该游戏在上期排行榜中的名次；其中“新”表示该游戏第一次上榜，“再”表示该游戏再次上榜。

PLAY STATION 游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 8 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:97.2.11 就是它，让我决心买下 PS。（广西 梁智杰）	590
2	2	生物危机 2 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:98.1.29 玩过之后，看老师都象丧尸。（河北武安 王峰）	399
3	3	最终幻想 7 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:97.1.31 张着嘴玩完它。（辽宁抚顺 李雷）	252
4	5	合金装备·索利德 厂商:KONAMI 类型:战术谍报 ACT 发售日:98.9.3 一流装备，名不虚传。（山东淄博 未名）	237
5	4	寄生前夜 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:98.3.29 我家的老鼠千万别变成……（青岛 李凌）	221
6	14	沙加·开拓者 2（SQUARE、RPG）	113
7	6	'98 格斗之王·梦战斗未结束（SNK、FTG）	112
8	8	铁拳 3（NAMCO、3D－FTG）	106
8	7	寂静岭（KONAMI、AVG）	106
10	15	世界足球·实况胜利十一人 3~法国世界杯 98 最终版(KONAMI、SPG)	103
11	10	宿命传说（NAMCO、RPG）	97
12	9	R4·山脊赛车类型 4（NAMCO、RAC）	95
13	新	恐龙危机（CAPCOM、AVG）	90
14	11	'97 格斗之王（SNK、FTG）	81
15	12	GT 赛车（SCEI、RAC）	79

SEGA SATURN 游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	樱大战 2·望君珍重 厂商:SEGA 类型:AVG＋SLG 发售日:98.4.4 感人的情节，动人的音乐，完美之作。（大连 雷震环）	154
2	3	格兰蒂亚 厂商:GAME ARTS 类型:RPG 发售日:97.12.18 又玩了一遍 PS 版。（石家庄 孙贵达）	151
3	2	'97 格斗之王 厂商:SNK 类型:FTG 发售日:98.3.26 专门为你买了街机摇杆。（上海 卞康）	130
4	4	仙剑奇侠传 厂商:SOFTSTAR 类型:RPG 发售日:99 为你感动到落泪。（哈尔滨 逍遥李）	121
5	5	樱大战 厂商:SEGA 类型:AVG＋SLG 发售日:96.8.27 在我家，樱花开遍四季。（涿州 季明维）	67
6	7	超级机器人大战 F·完结篇（BANPRESTO、S·RPG）	56
7	6	打击者 1945·2（彩京、STG）	52
8	9	恶魔城 DRACULA X·月下的夜想曲(KONAMI、ACT)	46
9	7	光明力量 3·冰壁的邪神宫（SONIC、S·RPG）	43
10	9	深海恐惧（SEGA、AVG）	39
11	再	龙与地下城·暗黑秘影(CAPCOM、ACT)	36
11	12	兰古瑞萨 5·传说的终结（MYSIYA、S·RPG）	36
13	11	露娜 2·永远的蔚蓝色（GAME ARTS、RPG）	27
14	13	超级漫画英雄对街霸（CAPCOM、FTG）	21
15	14	光明力量 3·王都的巨神（SONIC、S·RPG）	18

家用机游戏累计排行榜(本榜包括全部家用主机和掌机)

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	1	生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	9431	11	11	大航海时代 2 (MD、KOEI、SLG)	2376
2	2	最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	6700	12	12	三国志 2·霸王的大陆 (FC、NAMCO、SLG)	2234
3	3	寄生前夜 (PS、SQUARE、RPG)	5323	13	13	胜利十一人 3·法国世界杯 98(PS、KONAMI、SPG)	2013
4	5	最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG)	5203	14	14	兰古瑞萨 2(MD、MYSIYA、S·RPG)	1832
5	4	樱大战 2·望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG)	4827	14	15	宿命传说 (PS、NACMO、RPG)	1832
6	6	'97 格斗之王 (SS、SNK、FTG)	4247	16	16	勇敢的剑士·武藏传(PS、SQUARE、A·RPG)	1746
7	7	合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT)	4141	17	17	'97 格斗之王 (PS、SNK、FTG)	1694
8	8	铁拳 3 (PS、NAMCO、3D-FTG)	3587	18	18	第二次超级机器人大战 G (GB、BANPRESTO、S·RPG)	1629
9	9	格兰蒂亚(SS、GAME ARTS、RPG)	3534	19	19	热斗·'96 格斗之王 (GB、SNK、FTG)	1562
10	10	口袋妖怪·红绿 (GB、NINTENDO、RPG)	2395	20	新	R4·山脊赛车类型 4 (NAMCO、RAC)	1533

街机游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	3	'98 格斗之王·梦战斗未结束 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 有我在,不要说八神,就是八仙也不行。(安庆 方刚)	277
2	2	合金弹头 2 基板:MVS 厂商:SNK 类型:STG 看着搞笑,打着刺激,想着有趣。(江苏东台 邱辉)	265
3	1	'97 格斗之王 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 一天听不到八神笑就不能入睡。(吴县 钟荣根)	257
4	5	铁拳 3 基板:SYSTEM 12 厂商:NAMCO 类型:3D-FTG 我觉得爷爷长得太象平八了。(西安 杨易)	125
5	4	侍魂·天草降临 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 一下雨就想起"丸子"的伞。(武汉 张志)	118
6	6	打击者 1945·2(不详、彩京、STG)	87
7	8	街头霸王 ZERO 3 (CPS Ⅱ、CAPCOM、FTG)	66
8	7	幕末浪漫·月华的剑士(MVS、SNK、FTG)	50
9	15	幕末浪漫·月华的剑士 2(MVS、SNK、FTG)	47
10	9	合金弹头 (MVS、SNK、STG)	46
11	10	'96 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	41
12	13	饿狼传说 RB2·新来者 (MVS、SNK、FTG)	39
13	12	真·侍魂~霸王丸地狱变 (MVS、SNK、FTG)	31
13	14	'95 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	31
15	11	饿狼传说 RBS (MVS、SNK、FTG)	22

街机游戏累计排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	'97 格斗之王 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 最喜欢选特殊队伍。(天津 武繁欣)	8110
2	2	合金弹头 2 基板:MVS 厂商:SNK 类型:STG 虽然只能玩模拟器,但我仍然为你疯狂。(广州 高伟)	6870
3	3	'98 格斗之王·梦战斗未结束 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 失恋后,我狂揍女性格斗家。(南宁 温利华)	6678
4	4	侍魂·天草降临 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 酒喷在刀上,刀会醉吗?(北京 小马)	3598
5	5	铁拳 3 基板:SYSTEM 12 厂商:NAMCO 类型:3D-FTG 我要训练我们的士兵也能抡敌人坦克的炮塔。(部队 刘英)	3484
6	6	幕末浪漫·月华的剑士(MVS、SNK、FTG)	2106
7	7	'96 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	2057
8	8	饿狼传说 RBS (MVS、SNK、FTG)	1355
9	9	打击者 1945·2(不详、彩京、STG)	1281
10	10	'95 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	1206
11	11	真·侍魂~霸王丸地狱变 (MVS、SNK、FTG)	1095
12	12	街头霸王 ZERO 3 (CPS Ⅱ、CAPCOM、FTG)	1072
13	13	饿狼传说 RB2·新来者 (MVS、SNK、FTG)	757
14	14	合金弹头 (MVS、SNK、STG)	682
15	15	VR 战士 3·组队战(MODEL 3、SEGA、3D-FTG)	496

日本家用机游戏当月排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG、99.2.11)	3588
塞尔达传说·时之笛 (N64、NINTENDO、A·RPG、98.11.21)	2650
樱大战 2~望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG、98.4.4)	1004
生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG、98.1.29)	887
格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG、97.12.28)	871
皇家骑士团 2 (SFC、QUEST、S·RPG、95.10.6)	866
街 (SS、CHUN SOFT、AVG、98.1.22)	734
合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT、98.9.3)	715
真爱物语 2 (PS、ASCII、AVG、99.1.21)	582
狂热节拍 (PS、KONAMI、SLG、98.10.1)	558

日本家用机游戏累计排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG、99.2.11)	25700
塞尔达传说·时之笛 (N64、NINTENDO、A·RPG、98.11.21)	22196
最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	13843
樱大战 2~望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG、98.4.4)	6761
合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT、98.9.3)	5939
DQ 怪兽篇·特瑞的神奇王国 (GB、ENIX、RPG、98.9.25)	5622
生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG、98.1.29)	4720
格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG、97.12.28)	4481
星海传说·第二个故事 (PS、ENIX、RPG、98.9.3)	4472
皇家骑士团 2 (SFC、QUEST、S·RPG、95.10.6)	4377

日本家用机新作期待排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	期待度
勇者斗恶龙 7 (PS、ENIX、RPG、未定)	1479
生物危机 3·最终逃脱 (PS、CAPCOM、AVG、未定)	869
GT 赛车 2 (PS、SCEI、RAC、预定 99 年夏)	504
DQ 角色·特鲁内克大冒险 2~不可思议的迷宫 (PS、CHUN SOFT、RPG、预定 9 月 15 日)	472
莎木·一章 横须贺 (DC、SEGA、RPG、预定 8 月 5 日)	371
口袋妖怪·金(银) (GB、NINTENDO、RPG、预定 99 年夏)	339
MOTHER 3 (64DD、NINTENDO、RPG、未定)	313
劲舞 革新版·二度混合 (PS、KONAMI、ACT、预定 8 月 26 日)	307
前线任务 3 (PS、SQUARE、S·RPG、预定 9 月 2 日)	233
格兰蒂亚 2 (DC、GAME ARTS、RPG、未定)	217

日本家用机月间销售排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	销量(总计销量)
恐龙危机 (PS、CAPCOM、AVG、99.7.1)	424792(424792)
游戏王·怪兽大对决 2~暗界决斗记 (GB、KONAMI、BOG、99.7.8)	401533(401533)
马里奥高尔夫 64 (N64、NINTENDO、SPG、99.6.11)	282233(282233)
劲舞 革新版 (PS、KONAMI、ACT、99.4.10)	230256(788866)
超级机器人大战·完全盒 (PS、BANPRESTO、S·RPG、99.6.10)	229699(229699)
异闻录 2·罪 (PS、ATLUS、RPG、99.6.24)	227028(227028)
捉猴记 (PS、SCEI、ACT、99.6.24)	142802(142802)
横滨竞速 (PS、SQUARE、RPG、99.6.10)	132151(132151)
王牌空战 3 (PS、NAMCO、STG、99.5.27)	119358(360573)
首都高速公路战斗 (DC、元气、RAC、99.6.24)	100788(100788)

日本街机游戏当月排行榜	
游戏名称(基板、厂商、类型)	得票
VR 射手 2·'99 版 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-SPG)	235732
街头霸王 3·三度冲击 未来之战 (CPS 3、CAPCOM、FTG)	177663
劲舞革新版 二度混合 (不详、KONAMI、ACT)	120567
VR 战士 3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-FTG)	103732
狂热节拍·完全混合版 (不详、KONAMI、模拟 DJ)	90720
电脑战机 VIRITUA ON·神剧七巧板 (MODEL 3、SEGA AM3、3D-ACT)	76365
铁拳 3 (SYSTEM 12、NAMCO、3D-FTG)	70550
巨人格拉姆·全日本职业摔角 2 (NAOMI、SEGA、ACT)	68588
死亡之屋 2 (NAOMI、SEGA AM1、光枪)	68277
500 GP (SYSTEM SUPER 23、NAMCO、RAC)	62034

美国家用机游戏最新排行榜
游戏名称(机种、厂商、类型)
DRIVER (PS、GT INTERACTIVE、RAC)
V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION (PS、INFOGRAMES、RAC)
BUGS BUNNY LOST IN TIME (PS、INFOGRAMES、ACT)
合金装备·索利德 (PS、KONAMI OF EUROPE、ACT)
FA SOCCER MANAGER (PS、EIDOS INTERACTIVE、SPG)
PLAYER MANAGER 99 (PS、INFOGRAMES、SPG)
盗墓者 3 (PS、EIDOS INTERACTIVE、AVG)
星球大战 第一部 赛车 (N64、NINTENDO OF EUROPE、RAC)
星球大战·出击!罗格中队 (N64、NINTENDO OF EUROPE、STG)
捉猴记 (PS、SCE OF EUROPE、ACT)

以上排行榜中日本部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志 7 月 2 日的 550 号~8 月 6 日的 555 号六期。其中"家用机游戏月间销售排行榜"统计时间为 5 月 31 日~7 月 11 日;"家用机游戏当月排行榜"统计时间为 6 月 3 日~7 月 14 日;"家用机游戏新作期待排行榜"统计时间为 7 月 15 日~7 月 21 日。

请仔细阅读如下关于投票的方法

1、读者投票的排行榜共有三个,分别为"街机游戏当月排行榜"、"PS 游戏当月排行榜"、"SS 游戏当月排行榜"。此三个榜可选择填写,也可全部填写,并注明所投排行榜的名称。

2、选票内容请参照本页附表。所选出的五个游戏可以是不同机种(但仅限"中国电玩榜"包括的机种),排名不分先后,可以不填满五个,但超过五个则选票作废。

3、投票时请按照右侧的表格样式自制表格,表格略小于邮政标准信封。寄出时将选票贴在信封背面,并在信封上注明收信地址为"北京 6129 信箱《电子游戏软件》杂志社'中国电玩榜'栏目收(邮编:100061)",请一定专信专投,一封信仅限投一个榜。

4、填写表格时,请用正楷书写,字迹工整清晰,易于辨认;地址详细可靠,为日后发奖着想,最好填写家庭地址。全部内容请慎重填写,信函一经寄出即不可更改。

选票样式(请自制后贴在信封背面)

××××××××××游戏当月排行榜

1、
2、
3、
4、
5、

对某游戏的一句评语:没有感想可以不填,如填写请注明游戏名称。
本期您最喜欢的栏目或文章:
本期您最不喜欢的栏目或文章:
对本期杂志的评语:
今后您最希望看到的栏目或文章:
您最希望看到本刊有那些改变:
姓名: 性别: 年龄: 玩龄: 现有机种:
职业:学生 身份证号:11010×830513345(无证此栏可不填)
联系地址:北京市××区××南里××楼×门×号 邮编:1000××

本期在“中国电玩榜”中向大家道歉！

怎么样，在上期的中奖名单中有没有找到自己的名字。如果没有的话，就赶紧来参加“中国电玩榜”的投票活动吧。

最近一段时间，排行榜中出现了一些失误，如当月中奖人员的名单没有变、票数同上一期相同等现象，有些玩友来信怀疑本刊作弊。作为本栏目的责编，我首先在这里对自己工作中的失误向大家道歉，同时对这样的现象作一下解释。出现上述错误的原因并非是作弊所至，因为在这些方面本刊没有作弊的必要，的确是因为工作忙而产生的疏忽。第7期中奖名单就是因为疏忽而在排版过程中忘记更新了，不过当月50位中奖者都拿到了应得的奖品。这些本刊都在电脑中有记录，玩友们大可放心，抽奖过程是绝对公正和可信的。

CAPCOM的“恐龙危机”在本期中登上了当月榜第13位和销售榜的首位，这样的成绩是在意料之中的。不过，很多人拿“生物危机2”同它相比较，都认为“恐龙危机”偏于火爆，而恐怖不足，不知等到“生物危机3”、“鬼武者”推出后，它还能不能出现在排行榜中。

在当月榜上，“沙加·开拓者2”和“胜利十一人3·最终版”的榜位都有较大幅度的提升，记得PERFECT说过“沙加·开拓者2”不会在榜上停留太长时间，看来他失算了。“胜利十一人4”将在9月推出，作为目前最好的足球游戏系列，“胜利十一人”不但球感真实，速度流畅，而且对于阵型和战术的配合也是最优秀的。4代据说会提高画质，而且共有69支球队（包括中国队），一定能满足国内具有“Q式干瘾”的球迷。相信它届时也会在榜上风光一番的。

在本期的累计榜中，“FF8”继续向上攀登了一位，又向榜首挺进了一步。下期再超过“PE”问题应该不大，但要超过“FF7”和“BIO 2”看来还需要一段时间。如果在最后的第四季度中后劲不足的话，在今年内问鼎看来有些渺茫。

日本方面，PS的移植作品“格兰蒂亚”到底还是底气不足，近三周的时间仅卖出八万多份，无法登上销售榜。连同前一段时间的另一部作品“灵魂黑客”的销量来看，移植作品的受欢迎程度远远不如原创作品已经是不争的事实。这种到底是因为游戏不好玩，还是用户之间的兴趣差异造成的，实在不好下定论。不过，通过给PS移植游戏，GAME ARTS和ATLUS确实是赚到了钱的。

『中国电玩榜』外传

本月“中国电玩榜”的计票从7月1日到7月31日，总共收到有效选票1400张。玩友们所选出的游戏总共279种，其中包括：

ARC游戏52种，计1589票；
SS游戏72种，计1118票；
PS游戏111种，计3290票；
FC游戏10种，计38票；
MD游戏9种，计30票；
SFC游戏10种，计18票；
GB游戏13种，计73票；
N64游戏2种，计2票；
总票数合计6158票。

本季度（第一季度）“中国电玩榜”的计票从5月1日到7月31日，总共收到有效选票35707张。玩友们所选出的游戏总共541种，其中包括：

ARC游戏85种，计9310票；
SS游戏120种，计6440票；
PS游戏213种，计18674票；
FC游戏24种，计234票；
MD游戏37种，计420票；
SFC游戏20种，计74票；
GB游戏36种，计537票；
N64游戏6种，计18票；
总票数合计35707票。

★关于投票时的注意事项★

1、如不按规则投票，选票作废。
2、填写游戏名称时，一定要填写中文名称（包括游戏副标题）以及机种，以免影响您喜爱游戏的上榜和增加统计时的工作量。比如只填写“浪客剑心(PS)”，我们则无法判断是“浪客剑心”系列中的哪一款，应填写“浪客剑心·十勇士阴谋篇(PS)”或“浪客剑心·维新激斗篇(PS)”。
3、每票最多填五个游戏，多选无益！
4、请尽量用本刊所给出的译名。
5、请不要投尚未发行的游戏。
6、请不要将选票放在信封之内，可以直接写在信封背面。
7、请不要将杂志上的选票样式剪下来使用。

本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约50元的精美礼物。凡参加“中国电玩榜”，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

广西桂林	蒋涛	江西南昌	张磊	山西大同	齐建国	河北承德	张扬	辽宁宽甸	戴旗
河北邯郸	崔红喜	安徽铜陵	刘建	辽宁鞍山	齐大伟	浙江杭州	李劲松	广东汕头	郑耀辉
福建泉州	陈希杰	上海宝山	蒋振华	江苏南京	刘灵奕	浙江台州	丁山	江西九江	赵耀南
河南开封	刘飞	天津东丽	王涛	山东淄博	刘刚	江苏常州	周云峰	安徽六安	刘伟
重庆綦江	肖尧	北京昌平	周英奎	四川自贡	胡俊	山东潍坊	周小勇	四川江油	王旭
江苏无锡	尤进	北京朝阳	叶孝峰	广东高州	容治平	广东郁南	殴宇瓷	新疆石河子	司淑君
四川泸州	曾俊	浙江杭州	顾周杭	山东东营	李烨	吉林长春	崔征	河北饶阳	宋少平
江苏张家	杭冶锋	安徽蚌埠	孙尚峰	广西柳州	曾昭胜	天津河西	杨少志	福建诏安	沈喜煌
广西容县	吴鹏	广东信宜	林水生	广西桂林	黄华华	辽宁沈阳	耿林	河北任丘	古文玲
辽宁本溪	关海英	广东番禺	刘秀玲	海南三亚	王晓鸣	江西宜春	周平	辽宁沈阳	宋辉



圣剑传说·玛娜传奇

~全部68个事件大解惑~

这部"圣剑"的新作似乎有一些"沙加·开拓者2"的影子,两部作品都是用若干个相对独立的事件构成完整的情节体系。所不同的是,"开拓者2"的故事构架更加严密、时间轨迹更加鲜明、角色的对白也更加考究,而"圣剑"则明显趋于童话风格,情节交待直白,事件的独立性也更强。虽然都是系统性十足的游戏,但是对于我国玩家而言,还是这款"圣剑"更合适。下文将率先为玩家介绍游戏中每个事件的诱发条件及完成方法,至于必杀技的修得和其它秘技将后续到下期与读者见面,请届时收看。

PS	厂商:SQUARE	类型:A·RPG
	发售日:99.7.15	其它:对应振动手柄、PDA

本作的剧情并不是连续发展的,而是分裂为68个相对独立的事件(最后的事件"マナ"无法被小仙人掌记录下来),每个事件都是在满足一定条件后才能触发。由于本作的自由度相当之高,事件触发及完成的顺序因人而异,所以有几点必须提醒读者:

1. 本文列出的事件并非按小仙人掌的日记顺序,而是笔者的游戏顺序。
2. 因为游戏的交谈中不显示角色名称,所以请读者参照游戏中的角色图鉴阅读下文。
3. 除文中指明要带NPC角色完成事件外,其它事件均可随意携带NPC角色。但要注意的是,不同的NPC存在队中可能改变交谈的选项,请玩友届时灵活掌握。
4. 事件触发后就要尽量完成,如果不按线索进行,到处乱转就有可能导致事件失败。
5. 请特别注意文中所写的有关地点属性、进入日期等条件,最好先通读全文,记住属性条件,在地图创造过程中也好心理有数。
6. 每完成一个事件后就请到自家卧室与小仙人掌谈话,让它写入日记,因为它只会把最后完成的事件记入日记。

最后想说的是,即使你的事件发展顺序与本文不同也不必担心,所谓条条大道通罗马,很可能最后会殊途同归,而这也是本作的一大乐趣。

文/MANA　　责编/PERFECT

まいごのプリンセス

触发条件:在"**ドミナの町**"的酒场与琉璃会见:M、Z、Z、Z的顺序选择交谈中的选项,在琉璃成为伙伴的同时得到AF **ヒスイの卵**。使用**ヒスイの卵**后出现"**メキブの**"洞窟,进入其中事件发生。

完成方法:在洞窟最深层击倒BOSS,救出珍珠姬后事件完成。

ニキータ・商い道中

触发条件:在"**ドミナの町**"的"**ドミナバザール**"与商人**ニキータ**谈话(交谈选项为2、1),在商人**ニキータ**加入后,事件发生。

完成方法:在**ニキータ**加入的情况下前往商店街的"**マークの家**",同**ティーポ**谈话得到AF,车轮。在地图画面中使用车轮,出现"**リュオン街道**",在其中击败BOSS后,事件完成。

ガイアの知恵

触发条件:在没有NPC角色的情况下前往"**ドミナの町**"的"**マナの祝福亭**"的1F客室,与猫女**ダナエ**会后按照1.2.1的顺序选择交谈中的选择,事件发生。

完成方法:与**ダナエ**一同前往"**リュオン街道**",与岩石**ガイア**(七贤人之一)谈话后事件完成。

小さな魔法使い

触发条件:完成"**まいごのプリンセス**"与"**ニキータ商ム道中**"的任一项事件后回家记日记,在离开自己的房间时与邮使**ペリカン**相遇,事件发生。

完成方法:前往"**ドミナの町**"最西侧的空场,击败BOSS事件完成。

果树园

触发条件:在"**ガイアの知恵**"完成后,前往主人公家左下方的空场,打倒敌人后找到老树**トレント**,事件发生。

完成方法:在将种子交给老树**トレント**的数月后,重返果树园,采摘成熟的果实,将其放入旁边的木箱后事件完成。

ペット牧场

触发条件:初期任意事件完成后前往"**ドミナの町**"的最西侧空场。

完成方法:与洋葱剑士谈话学习宠物捕捉的要领,在成功捕获宠物后事件完成。

デイドルの手纸

触发条件:事件"**小さな魔法使い**"与"**ニキータの商い道中**"完成后,前往"**ドミナの町**"的喷泉旁对话→**いなか道**→喷泉旁→商店街的草人→宿屋→**いなか道**,事件发生。

完成方法:离开"**いなか道**"后再返回"**いなら道**",与邮便**ペリカン**交谈。而后前往"**リュオ街道**",与入口处的传送生物谈话,被传送至新区域后发现信件的同时猴子**カペラ**出现(交谈选项选择1),交谈后跟随猴子到达下方洞窟入口,找到乐手**デイドル**(交谈选项选择2)。最后,进入洞中击倒BOSS。

贤人を探せ!

触发条件:"**小さな魔法使い**"事件完成后,回到自己的家与男性小魔法使**パド**谈话即可(交谈选项选择1)。

完成方法:六位贤人的位置分别是:

①"**リュオン街道**"的巨大岩石**ガイア**

②"**キルマ湖**"的老乌龟**トート**

③"**ジャングル**"的**ロシオツテイ**

④在第一次前往"**ウルカン**矿山"进行事件"煅冶屋**ただいま**闭店中"时,"**ワッツの店**"中的**ボキール**。

⑤"奈落"的**オールボン**

⑥游戏中后段,"断崖**の**町**ガト**"寺院旁山道上的**セルヴァ**。

只要令小魔法使パド成为NPC角色，而后与上面介绍的贤者分别会面，在全部找到6位贤者后，返回自己的家事件完成。

もう1人の自分

触发条件：在"ドミナの町"的暗属性表现为LV3时进入其中，发现"恶的主人公"。

完成方法："商店街"发现"恶的主人公"正在欺负草人→"ドミナバザール"地区发现"恶的主人公"正在欺负草人→商店街"マークの的部屋"→"商店街"发现"恶的主人公"正在欺负草人→西北侧击败"恶的主人公"事件结束。

精灵の光

触发条件：前往"月夜の町ロア"，在"残月の路地"区域与看星星的半人马ギルバート和"ランプ屋"内的老板リュミヌー谈话，引发事件。

完成方法：离开"ランプ屋"，与外面的谈话ギルバート(交谈选项选择1)，而后在"恶魔のぼたくり亭"上层与特殊人物マスター谈话，学习这里的语言，下面分别同"恶魔のぼたくり亭"上层、"恶魔のぼたくり亭"下层、"残月の路地"入口处的本地人谈话，交谈中的选择依次是22113、122113、2213。当把灯全部卖光后返回"残月の路地"，反复与半人马ギルバート和"ランプ屋"的リュミヌー谈话即可。

石の鱼

触发条件：在"キルマ湖"会发现一群好像企鹅一样的奇怪生物，与它们交谈，继续深入，途中会遇到一只老乌龟トート(贤者之一)，帮它翻过身来，与他谈话，他会令主角拥有在森林中发现精良的能力。继续深入，直至悬崖边，跳崖后，谈话完毕与BOSS遭遇，胜利后事件完成。

岩壁に刻む炎の道

触发条件：前往"断崖の町ガト"，进入"门前町"区域发现草人后事件产生。

完成方法：事件发生后在"愈しの寺院"与"テスラ"区域反复来往，与其中的角色谈话，待"テスラ"地区发生炎的技师被刺事件后返回寺院，与侦探ボイド谈话。在侦探ボイド离开后，主人公也要离开，而后再回到寺院与其交谈。此时西部原本不能进入的"断崖の修炼の道"区域已经可以通行了，进入其中，依据地面上的绿叶为线索，穿过错综复杂的山洞，到达尽头。原来杀人者就是宝石大盗サンドラ，待宝石盗贼逃走后事件完成。

续・ニキータ商い道中

触发条件：在"崖壁に刻む炎の道"事件完成后，返回到"断崖の町ガト"，在武器屋中与商人ニキータ谈话(交谈选项选择1)。

完成方法：进入左侧的瀑布地区，这时商人ニキータ会四处采集草药，而主人公则要调查四周的草丛，直到出现精灵，与其交谈后事件完成。

兽王

触发条件：前往"ジャンクル"，在发现三个人的谈话后事件发生。

完成方法：分别追踪ヘイソン和ハッソン，在分别答应帮助他们后(交谈选项选择1)，向右方行进，与BOSS遭遇。

沙浜のメモリー

触发条件：前往"マドラ海岸"，看见有两只企鹅正在谈情说爱，事件发生。

完成方法：在他们离开后，主人公向右侧行进，击败BOSS，与企鹅谈话，事件结束。

危险なアフタヌーンテイー

触发条件：进入"ミンタス遗迹"即可。

完成方法：在其中要注意改变花人的位置才能开启相应的门，最终在地下遗迹发现ティーポ，击败BOSS，固定情节后事件完成。

煅冶屋ただいま闭店中

触发条件：前往"ウルカン矿山"，在"ワッツの店"与里面的老人ボキール(贤人之一)谈话即可。

完成方法：在矿山深处找到ワッツ，同他反复交谈后与BOSS遭遇，取胜后发生固定情节，事件结束。

ワッツのハンマー

触发条件：完成"煅冶屋ただいま闭店中"事件后，进入"ウルカン矿山"的"ワッツの店"，与ワッツ谈话后事件发生。

完成方法：事件产生后，回到矿山入口处，调查那里的路标就会这到达"挖掘团のアジト"，在其中找到锤子(ハンマー)后返回"ワッツの店"完成事件。

武器防具作成

触发条件：完成"ワッツのハンマー"后，回到自己家中的"作成小屋"，与ワッツ相遇后事件发生。

完成方法：与ワッツ充分交谈，掌握有关装备打造的注意事项后，事件结束。

星に愿いを

触发条件：进入"デュマ沙漠"，与人群中间的カシンジセ谈话(交谈选项选择2)，引发事件。

完成方法：向沙漠深处行进，遇到挡路的学生后选择第二项"强行突破"即可。在找到カシンジセ后，交谈中选择第2项，击败BOSS，固定情节后事件结束。

うごめく森

触发条件："兽王"事件完成后，再次前往"ジャンクル"。在"森雨の园"打倒敌人后出现一只企鹅，而后赶到"森海の遗迹"，在有贤者的区域同右侧的企鹅谈话(交谈中选项全部选1)即可。

完成方法：在"森海の遗迹"向左下方行进，进入以前无法通过的地方发生固定情节。待剑士エスカデ离开后继续左行，击败BOSS。

乐器作成

触发条件：完成"ワッツのハンマー"和"星に愿いを"事件后，前往自己家的"作成小屋"(交谈选项选择1)。

完成方法：熟悉乐器的作用及制作方法后事件完成。

波间に眠る追意

触发条件：前往"港町ボルボタ"，在"ホテル内ロー"与右侧的角色谈话(交谈选项选1)即可。

完成方法："ドミナの町"的酒场找到琉璃，令其加入→"港町ボルボタ"的"入り江"区域与卫兵トーム交谈→返回"ホテル内ロー"途中遇到ザル鱼君→"ホテル内ラウンジ"与ザル鱼君谈话→由"ホテル内ロー"的右下方出口到达"ホテルタハーバ游戏"与侦探ボイド充分交谈，直至其离开→在"水上レストラン"再次看到卫兵トーム→"シーサイドホテル"遇到ボイド和卫兵トーム→"ホテル内ラウンジ"与卫兵トーム谈话，固定情节后事件结束。

注：不令琉璃成为NPC角色也可以完成此事件，但是事件途中有琉璃的专项对白，所以笔者还是建议让琉璃加入队中。另外完成事件后，返回"港町ボルボタ"的"入り江"地区还可以看到卫兵トーム的特有对白。

灭いを呼ぶ人形

触发条件：前往"ゴミ山"，遇到マグノリア后事件发生。

完成方法：这个迷宫必须遵照入口处吓人箱的提示才能找到BOSS，否则即便地点正确也无法推进情节。BOSS战结束的固定情节后事件完成。

お父さんのほうさ

触发条件：事件"灭いを呼ぶ人形"完成后，回到自己家与小魔法使谈话。

完成方法：上楼与负责记日记的仙人掌谈话，而后与男小魔法使一同前往"ゴミ山"。同样是依据吓人箱提供的路线(途中与玩具交谈能够得知有关仙人掌的事情)，在上一事件发生BOSS战的地方再次与BOSS对决！固定情节后事件完成。

ボンボヤジの研究室

触发条件：事件“**灾いを呼ぶ人形**”完成后，到达“**ゴミ山**”的“**ボンボヤジの研究室**”与**ボンボヤジ**谈话。

完成方法：首先在“**ドミナの町**”北部的“**ドミナバザール**”地区找到占卜师**メイメイ**，通过占卜得知机器人所处的地区是“**キルマ湖**”。那么前往“**キルマ湖**”，击败机器人即可完成事件。

ゴーレム作成

触发条件：“**ボンボヤジの研究室**”事件完成后，返回自己家的“作成小屋”，遇到**ボンボヤジ**后事件发生。

完成方法：学习机器人的制造方法后事件结束。

ホワイトバール

触发条件：前往“**レイリスの塔**”，在入口处遇到真珠姬，事件发生。

完成方法：主人公保护真珠姬一同进入塔中（注意交谈选项，要令真珠姬成为NPC）。在塔顶击倒BOSS后琉璃出现，谈话后返回一层，正当众人准备离开塔时，宝石大盗**サンドラ**再次出现，并释放出怪兽。在击败怪兽后事件完成。

ギルバート・爱の出席薄

触发条件：在“魔法都市**ジオ**”中将再次见到半人马**ギルバート**，这次他会让主人公帮助老师**カシンジャ**招募学生。

完成方法：同半人马**ギルバート**谈话，接受招募学生的委托（交谈选项选1）。而后与城镇里的每一个学生谈话，反复选择交谈中的选项，直至他们愿意去上课为止。要注意的是，某一名学生是要在其他学生都同意上课后才能够说服的。在说服魔法都市中的所有学员后事件结束。

サボテン

触发条件：完成事件“**ギルバート・爱の出席薄**”和“**お父さんのほうさ**”后回到自己的家，发现男魔法使**バド**生病了→“**ドミナの町**”北部的“**ドミナバザール**”地区进行占卜→回到自己家事件发生。

完成方法：在自己家调查原来仙人掌所在的地方→与“**リュオン街道**”的**ガイア**谈话（本事件必须以女魔法使**コロナ**为NPC角色）→与“**ジャンクル**”的“**森海の遗迹**”中的企鹅交谈→“魔法都市**ジオ**”中与学员们交谈→“海盗船**パルド**”下甲板与企鹅交谈→在“**ドミナの町**”西部的“**いなか道**”与邮便**ペリオン**谈话→返回自己的家，调查门口的邮箱。

ギルバート・爱の航海

触发条件：“**たゆたら歌声**”完成后，而且与**ギルバート**有关的事件还没发生过。

完成方法：到“**マドラ海岸**”西端使**エレ**加入，然后进入“港町**ポルポタ**”的“水上**レストラン**”与**ギルバート**谈话，**エレ**离去。重返“**マドラ海岸**”找**エレ**，发生固定情节，并来到“海贼船**パルド**”。与甲板上的船员交谈后找船长谈话，再打倒甲板上的BOSS就结束。

红き堕帝

触发条件：在没有NPC角色的时候前往“奈落”，遇到兽人战士**ラルク**与之交谈后事件发生。

完成方法：2层“**オールボン管理室**”与贤者之一的**オールボン**谈话，而后同旁边的漂浮在空中的生物谈话（交谈选项选2），接受炎的洗礼。最后，在3层的某处兽人**ラルク**会主动与主人公说话，此时选择第2项后同BOSS交手。击败BOSS，固定情节后事件完成。

二つの炎

触发条件：在“**ラごめく森**”和“**岩壁に刻む炎の道**”两事件发生之后，前往“**断崖の町ガト**”，到右边山顶上的“**愈しの寺院**”，在其内部的“**廊下**”与**ダナエ**交谈，随后进入“梦见の间”，触发事件。

完成方法：首先在“梦见の间”内部发生一段剧情，出屋后发现有修女被击倒。再次进入“梦见の间”，谈话后跟随**ダナエ**来到“**断崖の町ガト**”入口左侧的“**断崖の修炼の道**”，进行交谈之后进入洞穴迷宫。最终到达“瞑想の间”，战败BOSS即完成事件。

こおれる过去

触发条件：创造出“**フィーグ雪原**”之后进入，见到魔法学校的老师**メフィヤーンス**同时触发。

完成方法：先与老师**メフィヤーンス**交谈，然后向深处走，找到老师和学生的营地，并与老师交谈。离开营地，在某个路口见到老师正与雪女**グラシエール**谈话，不久雪女让开了路口，进入打倒BOSS就完成了事件。

群青の守护神

触发条件：完成“**红き堕帝**”事件之后，到“奈落”的入口处与兽人**ラルク**交谈，选择第二项使其成为仲间。而后前往到“**ノルン山脉**”触发。

完成方法：前进不久来到了“**风の集落**”与挡在山口前的风读み士们交谈，令其逃走。进山之后，先要找到并打败三个风读み士，打开封印，否则登山的路口有另一名风读み士挡着，而且会把闯入者传送回“**风の集落**”。到了山顶打败BOSS即可结束。

幸せの四つ叶

触发条件：事件“**ギルバート・爱の出席薄**”完成后，NPC角色为琉璃时前往“魔法都市**ジオ**”→在不是“**ノーム曜日**”和“**ウンディーネ曜日**”的日子到教室与绿衣少女**エメロード**谈话→在“**ノーム曜日**”和“**ウンディーネ曜日**”的日子到图书室与**エメロード**谈话，事件发生。

完成方法：→在不是“**ノームの曜日**”和“**ウンディーネ曜日**”的日子到教室与**エメロード**谈话→在“**ノーム曜日**”和“**ウンディーネ曜日**”的日子到图书室与**エメロード**谈话（交谈中第一次出现选项时选择选项2）→宝石店→宫殿→美术品仓库内调查特殊的雕像→“契茶店”住宿直至“**ドリアードの曜日**”（隔着柜台与**カウンター**谈话，出现的选项全部选择第2项）→在“**ドリアード曜日**”前往校长室→“契茶店”内绕过柜台与**カウンター**谈话，而后住宿→“契茶店”→宝石店琉璃加入→“魔法学院入口”见到侦探**ボイド**→美术品仓库调查特殊的雕像。战胜BOSS，固定情节后事件完成。

コスモ

触发条件：事件“幸せの四つ叶”完成后琉璃会留在主人公的家里，在院子中与他谈话，按照2、1的顺序选择交谈中的选项。

完成方法：进入“**メキブの洞窟**”，在入口处与鸭子交谈，得知真珠姬往右上方去了。途中还可遇到草人。继续右行，找到被宝石大盗劫持的真珠姬。固定情节后同BOSS遭遇，取胜后带着受伤的琉璃一同回到自己的家，事件结束。

月读の塔の诱惑者

触发条件：事件“**コスモ**”完成后，与自己家2层的琉璃谈话，下楼后再返回2楼与琉璃谈话，直到琉璃因为担心真珠姬不辞而别。而后，赶往“**レイリスの塔**”，在入口处找到琉璃，答应与琉璃一同进入塔中后事件发生（令琉璃成为NPC）。

完成方法：在11层塔顶的部屋内找到真珠姬，谈话后（交谈选项选2）离开部屋，画面转向1层，展开BOSS战。

ディドルいやになる

触发条件：事件“精灵の光”与“红き堕帝”完成后，前往“月夜の町**ロア**”的“**恶魔のぼったくり亭**”，在乐手**ディドル**离开后事件发生。

完成方法：“**恶魔のぼったくり亭**”内与猴子**カペラ**谈话→离开月夜の町**ロア**”→回到主人公的家（无任何事件发生）→离开主人公的家进入地图画面时发现“月夜の町**ロア**”周围有幽灵出没→“月夜の町**ロ**

ア”的“恶魔のぼったくり亭”内与猴子カペラ谈话→离开“恶魔のぼったくり亭”后发现乐手ディドル被幽灵劫持→奈落→到达奈落内部后与旁边的角色谈话（交谈选项为2、1）可以记录，但是千万不要在交谈中第一次出现选择的时候选第一项，否则任务失败！→向左侧前进，途中不要与幽灵接触，找到乐手ディドル以及猴子カペラ后发生固定情节→与BOSS遭遇。

たゆたう歌声

触发条件：完成“精灵の光”和“波间に眠る追意”后，前往“月夜の町ロア”的“半月の路地”事件发生。

完成方法：“月夜の町ロア”的“ランプ屋”与其中的士兵谈话→“港町ポルポタ”的“ホテルタハーバ游戏”区域与“ランプ屋”的リュミヌ见面→“入り江”→“マドラ海岸”西行到达“鸟カゴ灯台”。在固定情节后，主人公要在隐藏在右侧，待门口的美人鱼消失后迅速突入其中，与BOSS遭遇。

课外活动

触发条件：创造出“骨の城”，进入其中触发。

完成方法：与中央草屋门口处的学生交谈，得知要找三样东西合成魔法。然后到右边的“ガイコツ门”，与这里的任何人谈话，他都会把自己采到的魔法物质给你，当你拿到三种时，就自动交给那个门口处的学生去合成，如果只是卷起一圈土，就是物质不对，重新再找三种。而这三种物质分别是“まだら银色キノコ”、“星のオタワリ”、“妖精のりんぷん”。一旦合成成功，事件就完成了。

流れ行くものたち

触发条件：完成“二つの炎”和“石の鱼”两事件后，前往“断崖の町ガト”的“愈しの寺院”内的“梦见の间”，与マチルダ交谈，选第一项触发。

完成方法：去“ドミナの町”找メイメイ占卜，然后到“キルマ湖”，与那只老龟トート交谈。在返回途中会遇到猫女ダナエ，经过两段固定情节之后，就遇到了BOSS，打倒它再到“梦见の间”谈话就完成了事件。

紫绀の怨灵

触发条件：完成“群青の守护神”和“课外活动”后，到“奈落”邀请ラルク为仲间，进入“骨の城”触发。

完成方法：一进入右边的采集场就出现敌人，谈话选第二项即开战，然后调查头骨的嘴部，当它张开的时候就可以进去了。但刚进去就中了陷阱，宠物和ラルク都被关起来了。在寻找他们的过程中要注意调查头骨，以便开启某些门。救出宠物之后就回大厅，分别踩住两块石板打开升降机。接着到3F打败兽人シエラ取得钥匙，再到2F的牢房救出ラルク。最后打败3F的BOSS即可。

豆一族を探せ！

触发条件：创造出“白の森”之后，在进入的同时发生。

完成方法：先在森林中分别找到ヘイソン和ハッソン并交谈，使得被围追的豆一族人逃走。接着又在林中找到两个木桶，打开它们放走豆一族人。然后从记忆点旁的小路进入豆一族的村子，与每个人交谈之后集中与左侧顶着鹰的族人交谈，直到ヌヴェル走来翻译并遇到BOSS。最后回到森林入口。

ボキール・梦への诱い

触发条件：完成“流れ行くものたち”和“锻冶屋たたいま闭店中”两事件之后，进入“ウルカン矿山”见到ボキール时发生。

完成方法：与ボキール交谈后再到深处与エスカデ交谈即可。

续々・ニキータ商い道中

触发条件：完成“续・ニキータい道中”和“危险なアフタヌーンテイー”后，进入“月夜の町ロア”的“宝石店”，与ニキータ交谈，同意他的提议就会发生。

完成方法：以ニキータ为仲间来到“ミンダス遗迹”在深处找到一个不走动的花人，一谈话立刻落下另两个花人，与那两个花人交谈可以让其变换位置，同时也影响到遗迹中某个路口上铁门的开与闭，这种花人就称作钥匙花人。利用钥匙花人们的能力打通一条路，来到一个男性花人处，交谈之后ニキータ开始抓它，却被它利用念动力逃脱。在这之后只要找到一条路到达遗迹入口即可完成事件。

白妙の龙姬

触发条件：到“奈落”与兽人ラルク交谈，使其成为仲间，与ラルク一同进入“白の森”触发。

完成方法：在林中要根据ラルク的提示选择道路，如果走的是正确的分支，则ラルク会说：

“そうだな。

こっちから、アイツの香りが

してるみたいだ……”

这样很快到达“巨木の台座”，谈话中选第一项迎来BOSS战，胜利后事件结束。

续々々・ニキータ商い道中

触发条件：“ギルバート・爱の出席薄”、“续々・ニキータ商い道中”以及“ワッツのハンマー”完成后，前往“魔法都市ジオ”找到商人ニキータ，同意他的要求，令其加入队中事件发生。

完成方法：到达“ウルカン矿山”，反复进出“ワッツの店”即可完成事件。

真红なる龙帝

触发条件：完成“白妙の龙姬”之后，进入“奈落”，调查石碑，シエラ出现后选第二项使其成为仲间，再调查石碑进入迷宫就会发生。

完成方法：尽量向深处走，直到发现一个会隐形的幽灵，与其交谈就会被传送到“奈落”的底部，与巨大化的ラルク战斗。随后，“奈落”隆起成为“焰城”。在入口的吊桥前与シエラ交谈让其加入。城中有许多地板是陷阱，但有些地方必须从陷井落下才能到达。通过反复爬楼梯，跳陷阱，先后打倒三个BOSS，这样才能进入顶层房间，与第4个BOSS战斗。取胜之后，“奈落”恢复原样，事件也随之结束。

宝の地图

触发条件：登上“海贼船バルド”找到“操舵室”。与舵手交谈，控制船按照南、南、南、东的顺序开船（中途如果遇敌，则解决后继续输入下一个方向；如果被问及是否停船，则选第二项继续开）。这时会被请到船长面前谈话，选同意即可触发。

完成方法：进洞后不久就看到另一批



探宝者——コンゴ和他的手下。当你发现宝图时，コンゴ的手下立刻围过来，将图撕成8块抢走。此后要在洞中找到它们并夺回宝图，但在抓它们时必须动作快，一但コンゴ赶来就会事件失败。集齐8块地图会受到海盗船长的称赞，成功完成事件。

梦の槛の中へ

触发条件：游戏进行到后半程，某一次回到"マイホーム"时，发现门口有4个草人，卧室里的小仙人掌也走出屋来与他们交谈。这时进屋再出来就会触发事件。

完成方法：到"作成小屋"与ベル交谈，离开时又遇上了ポキール，在谈话中选择"闻く"的选项，与ポキール进入"作成小屋"，与ヌヌザック交谈后便进入梦境迷宫，只要找到最深处的草人进行谈话即完成事件。

静かなる海域

触发条件：登上"海贼船パルド"，到"操舵室"与驾驶员交谈，按照南、东、东的方向开船，自动发生。

完成方法：到"船尾甲板"与钓鱼者交谈，离开再返回，发现他已钓上来个瓶子，不料瓶中竟封的是幽灵。与船长交谈后下到"下甲板"，调查那个会动的大木桶，选第三项，然后反复调查，直到木桶离开。这样再前往"船尾甲板"完成BOSS战即可。

アレクサンドル

触发条件："月读の塔の诱惑者"事件完成后，到"ドミナの町"的酒场与琉璃交谈，选第二项使真珠姬成为仲间，与此同时事件发生。

完成方法：进入"魔法都市ジオ"的"宫殿"中的"美术品仓库"，调查ディアナ的雕像。然后回到大厅，与クリステイ交谈。接着分别在乐器屋的桌子上、魔法都市城门口的台阶上，魔法学院校长室的桌子上找到三件物品，而后返回"宫殿"与クリステイ谈话。最终，调查已搬到"斗技场"的ディアナ像就完成事件。

ギルバート・爱の履历书

触发条件：完成"ギルバート・爱の出席簿"之后，进入"魔法都市ジオ"的"宫殿"内的"美术品仓库"，调查下方石像即可发生。

完成方法：首先要到"ウルカン矿山"，调查入口处的路标，被带到"穴掘り团のアジト"。阅读角落里的"诗集"，コンゴ就会冲过来夺回。与他交谈就会发生落尘，自动离开矿山。

接着二次进入"穴掘り团のアジド"读诗集，コンゴ仍然来抱。和他谈过之后去"地下一层"的"玄室"，调查ギルバート的石像。然后到"月夜の町ロア"的"ランプ"屋，同店主リユミヌー交谈，她就会离开。接下来再到"マドラ海岸"，在最左边的"鸟カゴ灯台"里发展剧情，得到一个很长的咒语。

最后又回到"ウルカン矿山"的"地下一层"的"玄室"，在念颂咒语的过程中顺序选①②②①①的选项(即"创世の记忆は"、"织り成すときは螺旋"、"失われレ辉石"、"カの塔"、"唯一なる真相")，从而使石像复活。

ニキータ・最后の商い

触发条件：先完成"续々・ニキータ商い道中"，来到"魔法都市ジオ"的"宫殿"看到クリステイ正与人争论，从而触发事件。

完成方法：在"港町ボルボタ"的，"入り江"沙滩上使ニキータ成为仲间。与他一道去"魔法都市ジオ"的"宫殿"与クリ"ステイ"谈话。然后进入"断崖の町ガト"，向左走一直到达山顶处的鸟巢，会发生固定情节。接着回"魔法都市ジオ"的"宫殿"谈话之后二番登上"断崖の町ガト"的鸟巢，ニキータ不幸坠崖。最后到"港町ボルボタ"的"入り江"和ニキータ交谈，完成固定情节即可。

フローライト

触发条件：完成"アレクサンドル"之后，进入"魔法都市ジオ"的"宝石店"即可引发事件。

完成方法：先要与大盒子里的萤姬交谈，一直选第一项就会走入梦境。与ニキータ交谈，花上200元就能传送到下一个场所(自己走也行)。不断地传送，发展完两段有关琉璃的情节，每次都要与琉璃交谈直到他走开。第二段情节之后，左上角的流沙会消失，从那里走不久即遇BOSS，取胜就能完成事件。

シュタンベルガー

触发条件：在"断崖の町ガト"的洞穴迷宫里穿梭，找到一个存放着许多酒桶的山洞，与其中的修道女谈话就会发生。

完成方法：走出山洞遇见喝醉了的ニキータ，谈话之后打败他。前往"魔法都市ジオ"的"フルーツパーラー"找上方货摊的主人交谈，再到"月夜の町ロア"的"恶魔のぼったくり亭"，与二层的卖酒者交谈取得物品。最后进入"デユマ沙漠"，走到某处就发生固定情节，完成事件。

彷徨の回廊

触发条件："ボキール梦への诱い"和"危险なアフタヌーソテイー"必须已经完成，而后进入"断崖の町ガト"的"愈しの寺院"的"梦见の间"即可发生。

完成方法：固定情节结束之后，发现已经传送到了"ミンダス遗迹"，最后的目标是遗迹中的"风の塔"，而且还要利用钥匙花人。上到地表就向左走，不久见到ニキータ，花500元可以让他带主角到"风の塔"。战斗后再发展完情节即告结束。

テイアストーン

触发条件：完成"フローライト"之后，在"ドミナの町"找教堂门口的侦探交谈，选项都选第二项，就会一起来到"魔法都市ジオ"的"宝石店"前。谈话中选第一项，进入店内，在离开时见到琉璃和真珠姬，调查右下方的宝石箱就会发生情节。

完成方法：固定情节之后会得到AF"玉石の王杓"，选定真珠姬或琉璃为仲间，在地图上用"玉石の王杓"创造出"煌めきの都市"并进入。

这里有三层门要打开，方法是把不同颜色的宝石放到门口的台座上。而宝石要从各层的小屋里取得，而且可能第一层门需要的宝石第二层还要，这时就要回第一层再拿一块。每放好一组宝石就要调查一下门，有几声清响传出就意味着有几块宝石的颜色对了，根据声音提示更换宝石即可。

到达顶部的屋子里打倒宝石王999和宝石王1000，令珠魅族复活！

上天の光

触发条件：完成"彷徨の回廊"后，到"断崖の町ガト"的"愈しの寺院"的"梦见の间"就会发生。

完成方法：与マチルダ交谈，得到AF"爱のブローチ"。将之放在地图上创造出"ルシエイメア"。进入之后，一直向深处走，遇到的贤人谈话选第一项(第二项是返回"断崖の町ガト")，打倒尽头处的BOSS，看完固定情节事件即告结束。

デイルさらわる

触发条件：完成"豆一族を探せ！"和"ギルバート・爱の履历书"之后，在"ドミナの町"的教堂内与コンゴ交谈，再往喷泉广场发展情节就会触发事件。

完成方法：到"白の森"，尽量左行，但如果某一区域有コンゴ的手下则一定要把它们都打晕后再走，否则会被推向岐路。打倒尽头的BOSS事件就完成。

レイチエル

触发条件：进入"ドミナの町""商店街"左侧的武器店，当卖货的是这家的母亲ジエニファー时，上二楼与父亲マーク交谈(若是父亲卖货则出去过一天即可)。然后走出"商店街"再进入，与楼上的父亲交谈，得知他女儿レイチエル离家出走。于是事件发生。

完成方法：下楼去找ティーボ了解情况，得知レイチエル去了"魔法都市ジオ"。前往那里"魔法学院的图书馆"，交谈一番后

等到サラマンダ一这天再来交谈。最后回“ドミナの町”，通过变换日期与レイチエル的父母轮流交谈，发展完情节即可。

注：レイチエル的父母是根据日期轮流卖货的，父亲卖货时，母亲就会在“ドミナバザール”购物，母亲卖货时，父亲就在二楼。

雪原の妖精

触发条件：自家书房里有两只螃蟹的时候，到“海贼船パルト”的“操舵室”，按西、西、南、南、东开船。这样就会被请到船长处，选同意即触发。

完成方法：在雪原中先向左行，来到记忆点处，与那里的妖精交谈，选同意，获得LV2的妖精视力。在这之后，在雪原各处寻找更高级妖精交谈，不断提高视力等级，等级提高才能看见高级妖精，所以原来没有妖精的地方也可能在获得高级视力后出现妖精。当视力达到LV7时，就不能再随便找妖精谈话了，从记忆点处向返回海贼船的方向走，途中遇见三个妖精，其中一个叫エアラング，只有与她交谈才能完成事件，否则会令视力等级下降，还得重新找妖精升回LV7。

南海の砂浜

触发条件：在“マドラ海岸”向右走，路上尽可能弄碎所有的螃蟹，最后在洞口外的沙滩上与一只螃蟹交谈，如果你弄碎20只以上的螃蟹，就会获得“暗黑魔王”称号。而后在“海贼船パルド”的“操舵室”控制船向西、北、两方向开。于是又被请到船长处，同意他的建议即可。

完成方法：船长会给主角15元，用来收买コンゴ的手下。向海岸右边走，与挡路的穴掘团成员交谈，不要着急给钱，先选上两三次第二项，与中间偏上的那个谈话时再给钱(第一项)，它们就会离去。

进洞后共有三处地方聚集着コンゴ的手下，在第一处与离入口最近的那个谈话，并选第一项给钱，换得它手中物品，反复三次，然后把这换来的物品给堵路的穴掘团成员。在第二处与最下方左右走的穴掘团成员交易，用从第一聚集区换来的东西换它手中的物品，可以换两个，其中一个还要用来买通挡路者。最后一处聚集区不要与它们换，直接把最后一个物品给挡路者即可。于是来到沙滩，正要打开宝箱时コンゴ赶到，用手里余下的钱买通他的手下就能完成事件。

Pちゃん

触发条件：首先，“ドミナの町”光或火的属性达到三级，而后在其“商店街”的宿屋与胖鸟ユカちゃん交谈发生。

完成方法：收集“メノス铜”、“バオバブのホ”、“兽の革”、“トップル木棉”、“ひうたい种”、“イカレモン”、“くさつた由”、“イオウ”交给ユカちゃん即可完成。

震える砂

触发条件：完成“星に愿いを”和“シュタインベルガー”之后，在“デュマ沙漠”的木属性达三级时进入即发生。

完成方法：不明。

ギルバート・爱の航海

触发条件：“たゆたら歌声”完成后，而且与ギルパート有关的事件还没发生过。

完成方法：到“マドラ海岸”西端使エレ加入，然后进入“港町ポルポタ”的“水上レストラン”与ギルバート谈话，エレ离去。重返“マドラ海岸”找エレ，发生固定情节，并来到“海贼船パルド”。与甲板上的船员交谈后找船长谈话，再打倒甲板上的BOSS就结束。

プッツイを探せ

发生条件不明，估计在中盘左右。

大致步骤：进入“ウルカン矿山”的“アナグマの巢”与人谈话，然后到“海贼船パルド”的下甲板，找到桶里的穴掘团成员。最后到“港町ポルポタ”的“入り江”交谈即可。

マナ

触发条件：创造出“マナの圣域”后进入其中。

完成条件：首先一直向树顶行进，穿过一道石门之后，走遍每一个石板铺成的圆形空场，杀掉那里的所有怪兽，就迎来了マナ女神的辉煌一战。

沈阳・小陆游戏机专营店

批发 零售 邮购 专修

(家用游戏机批发中心)

我店为各位玩友精心配制下列各种套餐，请根据您的消化能力选择，购买每份套餐均有精美挂图或钥匙链赠送。并同时享有主机一个月保换，维修费终身减半的待遇。

经济套餐：(原装主机+双组装手柄+专用电源+组装记忆卡+AV线+直读+保修卡)

豪华套餐：(原装主机+双原装手柄+专用大电源+原装记忆卡+AV线+直读+保修卡)

5501经济型1100元/套、豪华型1350元/套；7501经济型1280元/套、豪华型1500元/套

9903经济型1190元/套、豪华型1450元/套；白色SS经济型790元/套，豪华型950元/套

DC套机：(原装主机+原装手柄+原版碟1张+专用大电源+AV线+说明书+保修卡)1900元/套

GB套餐配置：(原装机+摇杆+电源+皮套+放大镜+2节电池+说明书+卡)

GB普机套餐：375元/套，单机295元；GB超薄套餐：360元/套，单机280元；GB荧光套餐500元/套，单机430元；GB彩色套餐：580元/套，单机500元。

世嘉MD彩色液晶手掌机：(原装机+电池盒+电源+手柄+AV线+送卡一盘)600元/套，邮费30元，单机550元

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
手柄式8位机(可插卡，本体有76个游戏)	80	PS鼠标	45	PS、SS双用蜜蜂枪	55	超任制转/AV线	60/15
世嘉五代双制机Ⅰ型/Ⅱ型/Ⅲ型	140/125/160	PS电影卡	230	PS、SS、N64三用振动方向盘	280	超任火牛(美版或日版、请注明)	30
NGP彩色手掌机+卡(格斗王)	950	PS金手指卡+新书	45	PS、PC双用振动方向盘	260	超任金碟(5张)	100
PDA掌机/(邮费)	450/20	PS全新原装光头(确保质量)	380	PS或SS手柄延长线/PS RGB街机线	15/15	超任连发柄/原装柄	20/40
PS原装振动手柄	130	PS原装长线光头/短线光头	260/180	SS 4M加速卡(全IC，对应龙与地下城)	85	DC手柄/DC记忆卡	220/200
PS五色格斗柄	35	PS原装化解危机枪	160	SS 13合1卡(记忆卡+加速卡+金手指卡等)	140	DC RGB线/S端子线	25/25
PS R5手柄(可驾驶，可振动)	110	PS铁手光枪(可震动，有踏板)	75	SS原装手柄/火箭炮摇杆	170/60	N64震动记忆卡/N64光碟	110/每张30元
PS绝招王	50	PS四分插(同时多人打)	95	SS液晶记忆手柄(可记忆必杀)	60	N64手柄/N64记忆卡	90/50
PS震动大摇台	140	PS化解危机踏板震动枪	180	SS遥控手柄(单)/双	155/105	彩打机彩纸+色带	45/套
PS火箭炮摇杆	65	PS记忆卡15B/30B/360B	20/40/110	SS原装电影卡	340	MD彩掌机电源/MD兼容卡	15/45
PS遥控柄(对，可当遥控器)	100	PS原装限定版记忆卡(全IC)	80	SS金手指卡+新书	65	GB放大镜 普通、超薄/彩色机	15/20
PS双振柄	80	PS格斗振动柄	88	SS樱花记忆卡(质量好)	80	GB充电电池组 薄/厚/彩色机	45/40/50
PS手柄+振动手腕(操纵手柄，手腕可振动)	45	PS或SS双人街机大摇台	180	SS JVC光头/三洋光头	110/100	GB对打线/GB皮套	15/10
HORI型格斗连发柄	50	PS或SS制转普通型豪华型	40/45	SS六分插器(原装，多人打)	160	放大器+双立体声耳机	80
PS飞行摇杆	65	PS、SS双用振动枪	65	SS VR枪	25	NGP彩掌机皮套	20

邮费计算方法：主机类50元/套；大件类：双人大摇杆、方向盘、打印机40元/件；周边小配件：15元/件；邮局汇款：附言栏注明所购物品名称，写清回邮详细地址，购电视需写清火车站名及联络电话。

本月推荐：①索尼原版碟(数量有限，欲购从速)皇牌空战2，武士之刃，铁拳1，化解危机，三国无双，斗神传3，火枪英雄 150元/盘；SS原版碟：哥斯拉，机动战士高达，真人摔角20元/盘。邮费15元。②东芝炮(重低音)，索尼特丽珑牌电视，N制220V，木箱包装安全可靠，售价：29吋/25吋/14吋(NEC牌)1250/900/400元 ③15吋NEC彩监，八～九成新，画质清晰，可接电脑，可收看电视(无需外接制转器)，有RGB或AV端子，可接各种游戏机，售价550/750(可看电视)，邮费(木箱)80元/台 ④各种形态逼真人物手办50元/个，邮费20元；游戏人物T恤衫(铁拳、太空8、寄生前夜、口袋战士等)25元/件，太空8休闲背包(单肩)/(双肩)25元/件，街霸钥匙链5元/个，邮费15元。游戏攻略书5元/本，邮费5元/本，有太空6、太空7、生化危机、幻想水浒传、恶魔城+第五元素、盗墓2、天诛、恐龙危机、旅松诗2、红警、三国6、雅典娜、影牢+钟楼、封神演义、寄生前夜、格兰蒂亚、异度装甲、雷盖亚、灵魂黑客等。

动画谜的好消息：凡于本店一次性购买VCD 8张以上或曾在我店邮购过的玩友均享有碟片的优惠价，金碟13元/张，银碟8元/张，邮费一律15元。外地玩友索取VCD目录，可传真免费索取，速度快。也可参见本软件第8期第63页，或电子游戏与电脑游戏软件第8期第56页和第9期整版VCD广告。8张以内金碟15元/张，银10元/张，邮费15元。

特价商品：①厂价推出PS跳舞地毯，让您在家中跳出美丽的音符和动人的旋律，85元/张，邮费20元，送对应游戏2张；②本店可订做游戏人物服装，八神、草薙京、特瑞、七枷社等，180元/件，邮费15元。

总店地址(邮购及汇款地址)：沈阳市铁西区南八中路78号 收款人(总经理)：陆红疆 邮政编码：110023

电话(传真)：024－25850632(8:00～19:00) 024－25846204(19:00～21:00)

批发业务负责人：陆先生、张小姐 邮购负责人：张小姐、李先生 动画片邮购负责人：康小姐

乘车路线：南站乘601路公共汽车至“保工街”站下车即是；北站乘604路公共汽车至“保工街”站下车沿保工街南行至八马路左转即是； 五爱市场乘207路至“八马路”站下车沿八马路西行到保工街；南塔乘11路无轨电车“保工街”站下车，沿保工街南行至八马路左转即是。

批发分店地址：五爱市场东区电器745档 联络人：陆先生 电话：13604053332 特约分销店：沈阳皇姑区豪魂游戏专营店 联系人：周宇 电话：86856286 吉林市河南街梦天堂游戏专卖 联络人：田舒文 电话：1384415992



塞尔达传说·梦见岛DX

~梦见岛攻关的完全解析~

关于本游戏的流程攻略请参阅以前的杂志或《GB特辑》,本文所载为秘技、宝物、迷宫攻略等。为了读者阅读方便,本文中的物品名称将尽可能与流程攻略取得一致。本文所用坐标为前横后纵,例:(7,14)指横数7格,纵数14格的地方。

文、绘图/刘鹏、梁华　　责编/PERFECT

GBC	厂商:NINTENDO	类型:A·RPG
	发售日:98.12.12	其它:袖珍打印机

色彩斑斓的"塞尔达传说"里隐藏着怎样的秘密呢?

秘技篇

1. **偷道具:** 在第一个村子的商店里(4,10),从墙上取下道具后就绕着店主转,当他脸朝向上或右边时冲出门口,就可以不花钱偷出道具,但再想买东西的话会被店主电死一次,而后又恢复正常。

2. **特殊的名字:** 当要新开一个进度档的时候必须输入名字,如果输入"**せるだ**"或是"**とたけけ**"的话,音乐就会变化。

3. **少花钱买道具:** 在付钱的时候,钱数是渐渐被减下去的,只要在钱数开始减少时立即同时按下SELECT、START、A、B键,选择**セーブしておわる**,然后提取进度,就会发现要买的道具已经到手而钱却没花几个。

4. **飞弹:** 在A、B键上分别装备炸弹和弓箭,然后同时按下A、B键即可射出飞弹,不仅威力巨大,而且可以炸开可望不可及的墙壁、岩石等。

5. **完美的结局:** 知道在提取进度时,名字下面的数字代表什么吗?那就是你战死的次数,如果能一次不死地打穿游戏,则结尾动画会稍有不同,还有开发组的一句留言:"The development team would like to thank you for playing!"

小恶魔篇

游戏中共有三处秘密祭坛,当把火种撒向祭坛时就会有小恶魔出现。这三只小恶魔会分别提升主角所持火种、炸弹、弓箭的上限。祭坛地点如下

1.(3,6)处石头下有秘道,需要用手钳搬开石头进入。

2.(5,1)处宝箱右下方的石头下有秘道,通向祭坛

3.(7,5)处的地道下是另一个祭坛,但必须从(10,16)处被花包围着的地道口进入。要除掉那些花有几种方法可以选择:

①用弓箭+炸弹的飞弹炸掉

②用回力镖打掉

③用火之神杖烧掉

大红心收集篇

1.在(2,9)处村中池塘边与钓鱼者交谈,花10元钱玩钓鱼游戏,将最右边的大鱼钓上来的同时获得一颗大红心。

2.(1,11)处的井下有大红心,要打掉上方高台上的花,从缺口处跳下才能掉进井里。

3.(5,5)处草地上放有大红心,有羽毛后即可取得。

4.(3,7)处洞内有一大红心,要用手钳将骷髅搬开。

5.(7,9)处洞内上方右侧有可炸开的密道,进入即可发现

6.在(15,13)处打死沙蚕后,被流沙冲入地洞,此处正上方可炸开通道取得大红心。

7.(15,3)处山洞内的水潭下有大红心,要潜水才能找到

8.(9,8)处城墙外的河水里有大红心,也要潜水取得,其位置在靠近下方岸边的五个落穴中,左起第二个的地方。

9.在(14,14)处炸开山洞,用弓箭加炸弹轰开远处的圆石,再用飞抓拉过对面,即可取得大红心。离开时向右走到尽头,用炸弹炸开出路。

10.(8,1)处高台上的花丛下藏有地道,其中下方为可炸开的通路,里面有大红心。

11.(7,8)处墓地右下方的墓碑向上推开就露出地道,用飞爪取得大红心。

12.在八号迷宫破解过程中会到达(1,1)处取得大红心。

最终BOSS攻略篇

要见最终BOSS就必须在村中(1,12)处屋里看书,记住一个移动方向序列(每次游戏都可能不同),然后到(7,1)处的巨卵前吹响一号笛,在卵内前进不久会落下深渊,从这以后就要按书中所写方向走,最后又跳进一个大坑就迎来了决战。

最终BOSS有6种形态,攻击方法如下:

第一形态:向它撒火种

第二形态:在它发射火球时快速挥剑,把火球弹回用来攻击它自己,但不要站太远。有时它会发无法射回的子弹,一般可以不管,失点血不算什么。

第三形态:类似一号迷宫总BOSS,用剑打它尾部即可

第四形态:用跑鞋和剑连续冲刺它身体

第五形态:用火之神杖烧一下即可

第六形态:最好用上回力镖,配合羽毛。当它的旋臂扫来时跳起躲避,只要其主体上眼睛睁开就迅速在其正下方用回力镖猛打那眼睛,很快就能胜出。

螺号收集篇

螺号是令剑升级的必须品，当你收集了超过20个螺号时，去(11，9)的小屋内，可以得到LV2的宝剑，此剑不但威力大，而且在主角满血时能放出剑气伤人，下面是螺号位置：

1.(4，11)处村中的花丛中，用剑砍掉花可发现。

2.(2，8)宝箱内。

3.取三号迷宫钥匙过程中，(7，14)屋内地道里向左，推开石头跳到对岸，宝箱内就是螺号。

4.(7，11)岛上的花下。游泳可达此处。

5.送幽灵事件之后，回到(7，16)的屋子里，某个瓦罐下能找到。

6.(9，16)处水中岛上的花下。

7.(10，15)处左下方岸角的花下。

8.从(9，12)或(9，13)的洞进入之后，左端墙壁可以炸开，由此上到高层，在(9，11)处猫头鹰像的左下角用铁锹挖出。

9.搬起(10，12)处的岩石可以发现。

10.(12，9)处高台上的花丛里有螺号。

11.搬起(13，1)处岩石

12.从(14，2)处洞口进入，炸开右上方通道，上到高层，在(14，2)的高台上的宝箱里。

13.(15，11)处触动雕像使其活化，露出地道入口，进入后宝箱内有螺号。

14.(16，16)处的岩石下。

15.(11，14)处猫头鹰雕像旁可用铁锹挖到。

16.(5，8)处花下。

17.在(6，11)的高台上有四片小草地，它们围起来的那块土地埋有一个螺号。

18.(2，11)处民居右边小屋里埋有一个螺号。

19.在(5，11)处有一棵单独生长的大树，从正下方冲刺树干可得螺号。

20.(3，14)处也有棵树，从正下方冲刺也会有螺号出现。

21.在有母鸡作同伴时，到(9，8)处，靠母鸡飞过落穴，进入地道，有一装螺号的宝箱。

22.一号迷宫内有一宝箱中为螺号。

23.六号迷宫可通道通往(13，7)处小岛，岛上宝箱内为螺号。

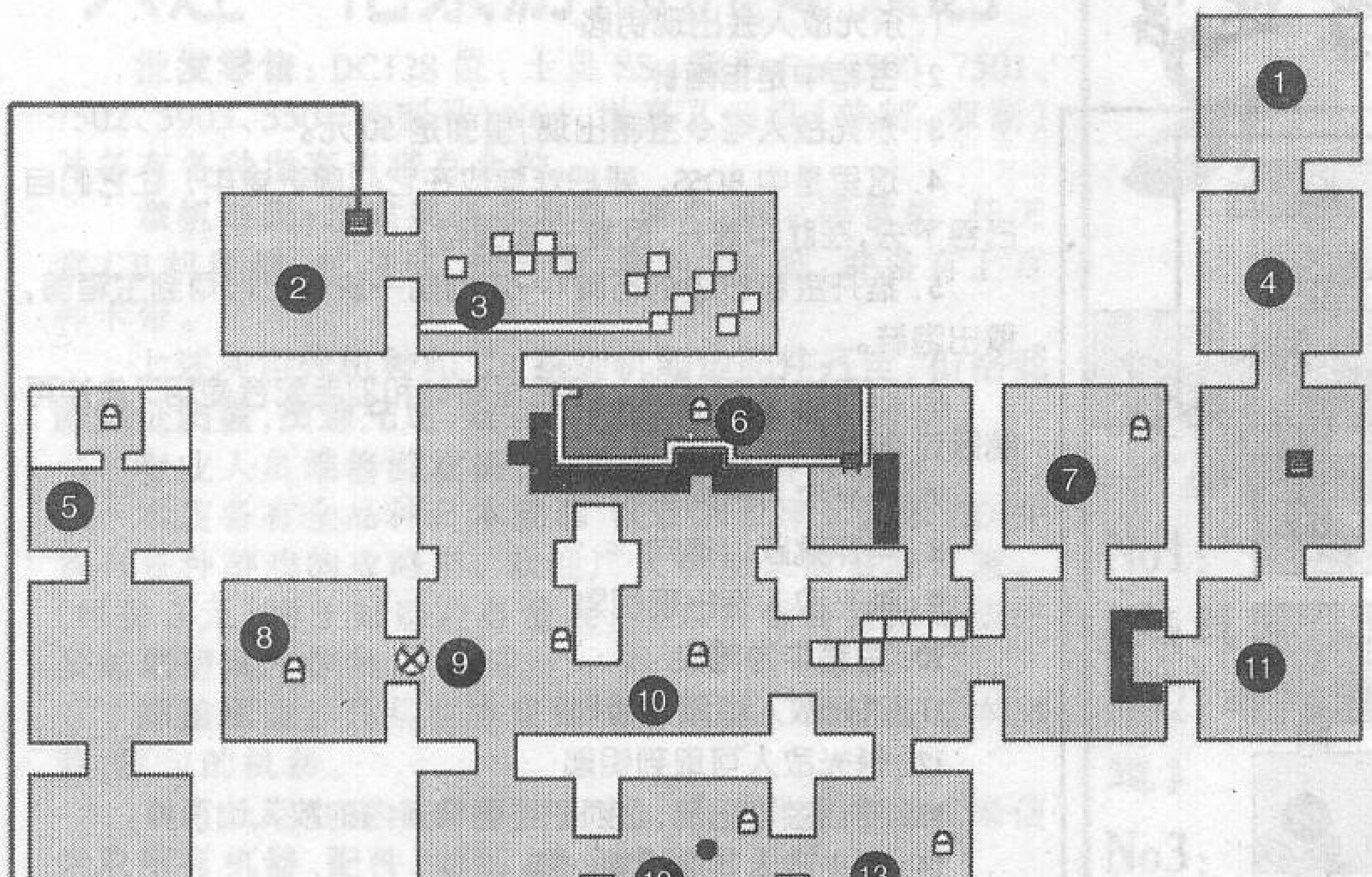
24.七号迷宫里有一宝箱是螺号。

当手中刚好有5个或10个螺号时，到(11，9)处小屋内，分别获得一个螺号的奖励。虽然螺号总数比20个多，但多收集也没什么好处，一旦剑升级，所有螺号都消失，不论是手中多余的还是没拿的。

地图图例

图例	说明
△	冰块，可以用跑鞋和剑冲破
⊗	需使用炸弹的地方
宝箱图标	宝箱
地道口图标	下行地道口
开关图标	迷宫内所有方柱的下沉、升起的转换开关
升起方柱图标	初始状态为升起的方柱
下沉方柱图标	初始状态为下沉的方柱
铺路机图标	一种铺路机，推动后可用方向键控制
楼梯图标	上行楼梯
梯子图标	登上高台的梯子
□	石砖
●	按钮
■	落穴

迷宫破解篇



1号迷宫

1.这里放着第一件特殊乐器。

2.对付这里的敌人要先用盾挡住它的撞击，再趁其翻倒时挥剑杀之。杀光之后即可见到地道口。

3.必须把这里唯一一块单独摆放的石砖向上推才能开门。

4.这屋里是此迷宫的总BOSS，只要用剑打它的尾巴即可，如果被撞下去就只能爬回前一个房间重来了。

5.宝箱内是羽毛，装备后可以跳跃。

6.宝箱内是打开本迷宫BOSS所在房间的钥匙(以下简称BOSSKEY)

7.把三个东西打成同样花色即可令宝箱出现。

8.宝箱中为一个螺号

9.杀光敌人出现宝箱，内有20元

10.宝箱内是普遍钥匙

11.此屋内是本迷宫的中BOSS，只需在滚子袭来时跳过，再用剑劈之即可。

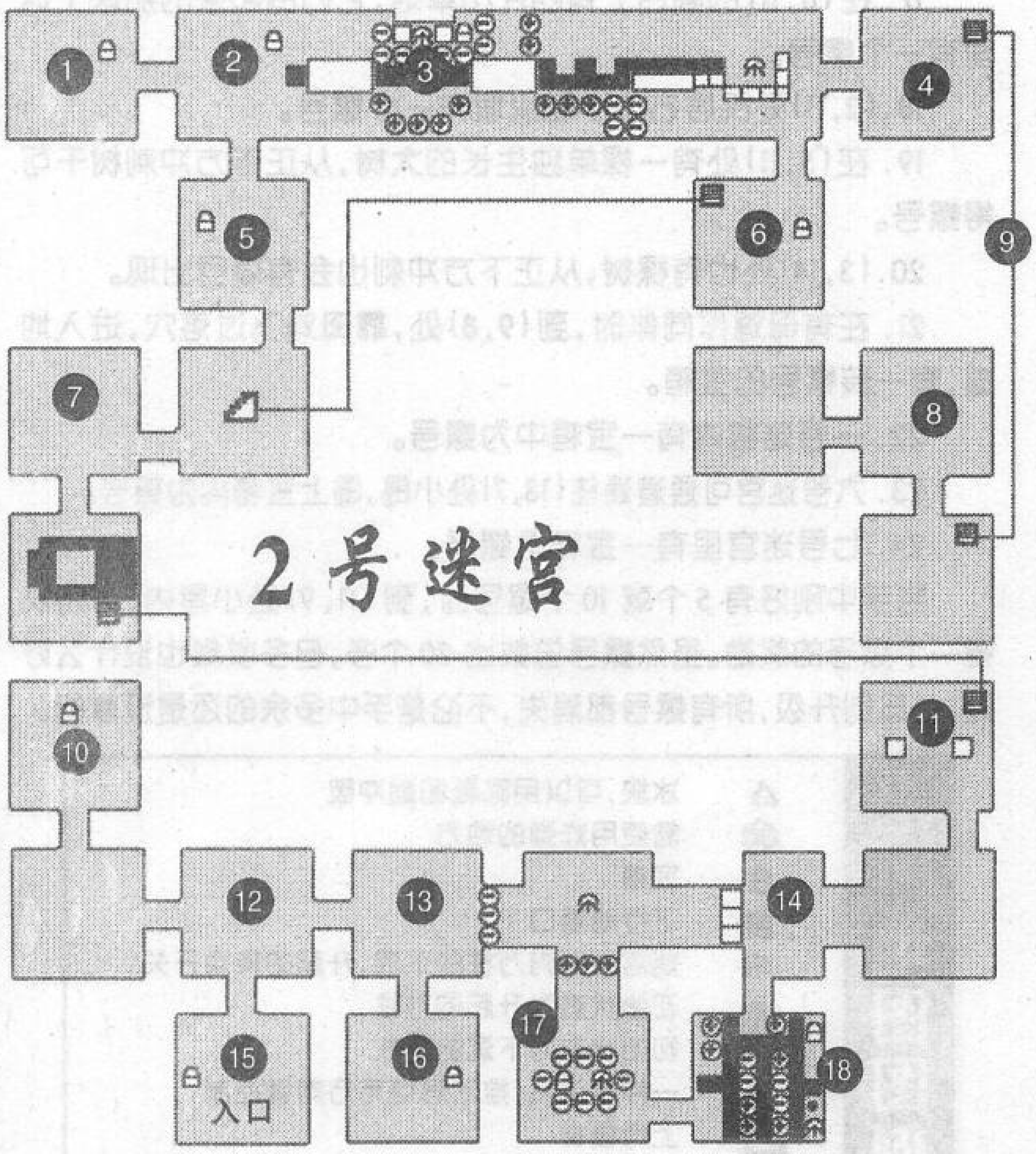
12.踩动按钮会出现宝箱，内为钥匙。

13.杀光敌人出现宝箱，内为迷宫地图。

14.宝箱内是指南针

15.把两个敌人打下落穴即可得到钥匙。

一号迷宫：首先要从(3，7)处洞口进入，从(1，6)处洞口穿出，在地上拾到"蘑菇"，再到(6，7)处的屋内，把"蘑菇"装备上再交给女巫，得到火种，然后到(2，6)处的大树边，向那只狸撒火种使它离开，之后就可以到达(2，5)处，从宝箱中取得一号迷宫的钥匙。而迷宫入口就在(4，14)处。



二号迷宫：在(6,4)处有一洞口，进入之后不久就能见到BOSS，对付他不可硬拼，先避开它的弓箭，再让它自己撞到墙上晕倒，趁机猛攻即可。最深处找到黑链球，利用它咬开(5,3)处洞口外的水生植物，进入二号迷宫。

1. 这屋里的幽灵不能用剑杀死，但只需用火种点燃火盆即可杀死它们，同时令宝箱出现，里面是手钳，对着瓦罐、岩石等物按住手钳，再拉一下后可将之举起，再按能投出去。

2. 宝箱中为20元

3. 宝箱中为钥匙

4. 这里的兔子头可以用投瓦罐的方法杀死。

5. 宝箱中为迷宫地图

6. 要按照兔子头、蝙蝠、骷髅的顺序杀掉它们才能令宝箱出现，里面是Boss key。

7. 这里是中BOSS，逼近猛打即可。

8. 这屋里是总BOSS，首先，当小丑从罐出探出头时，会连发几个火球，避过它们再用剑打一下罐子，然后用手钳举起罐子向墙上砸，不久罐子破掉，这时要在小丑分身时按住剑蓄力，当小丑现形时立刻使出旋转剑斩之。

9. 这段地道中有一处石板必须让主角举着瓦罐才能落下。

10. 宝箱中是笔尖

11. 把两块石砖推向中间才能令地道口出现

12. 用火种点燃两个火盆可以打开门

13. 杀光敌人能取得钥匙

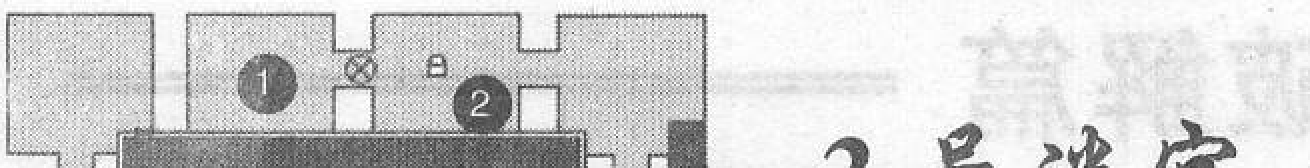
14. 这里的敌人采取与主角相反的移动方向，拉近距离用炸弹可杀掉它们，取得钥匙。

15. 用手钳搬开瓦罐可以取到宝箱中的50元

16. 使用(14)中所写方法可以杀掉敌人，取得宝箱中的指南针。

17. 宝箱中是钥匙。

18. 踩下按钮令宝箱出现，里面是钥匙。



三号迷宫：首先要用(4,12)商店里的鸭子到(3,9)屋里换蝴蝶结，到(2,11)的小屋里与小黑球换罐头，到(4,15)屋里换香蕉把香蕉给(12,8)处的猴子，架起通向对岸的桥。再从(11,5)处城墙外的花下藏着的地道进入城中，杀死城堡左侧乌鸦，右侧地鼠，杀光殿内一层敌人，用炸弹炸开二层墙上的浮雕，杀掉里面的敌人，解决最深处的BOSS之后，五片叶子即可找齐，用这五片叶子到(7,14)小屋找男孩，推开桌子，经地道到达屋外猫头鹰雕像，从它脚下挖出第三关钥匙。迷宫入口在(6,12)处。

1. 杀光敌人会出现钥匙

2. 宝箱中是指南针

3. 杀光敌人可令宝箱出现，里面是50元。

4. 这里是中BOSS，要把炸弹放在它们前进途中，让它们自己吞下去，在肚中炸开，反复三次即可。

5. 推开宝箱右边的石砖(一块向前一块向上)，可到宝箱前，取出跑鞋。

6. 宝箱中是Bosskey，但要将跑鞋和羽毛配合使用，先冲再跳跃过落穴。

7. 杀光敌人出现钥匙

8. 用冲跳跃过落穴

9. 杀光敌人会出现钥匙

10. 宝箱中为笔尖

11. 杀光敌人可取到钥匙

12. 杀光敌人可取到钥匙

13. 要让宝箱出现，必须把左侧窄道内的敌人也杀掉。

14. 杀光敌人可令钥匙出现

15. 宝箱中是敌人

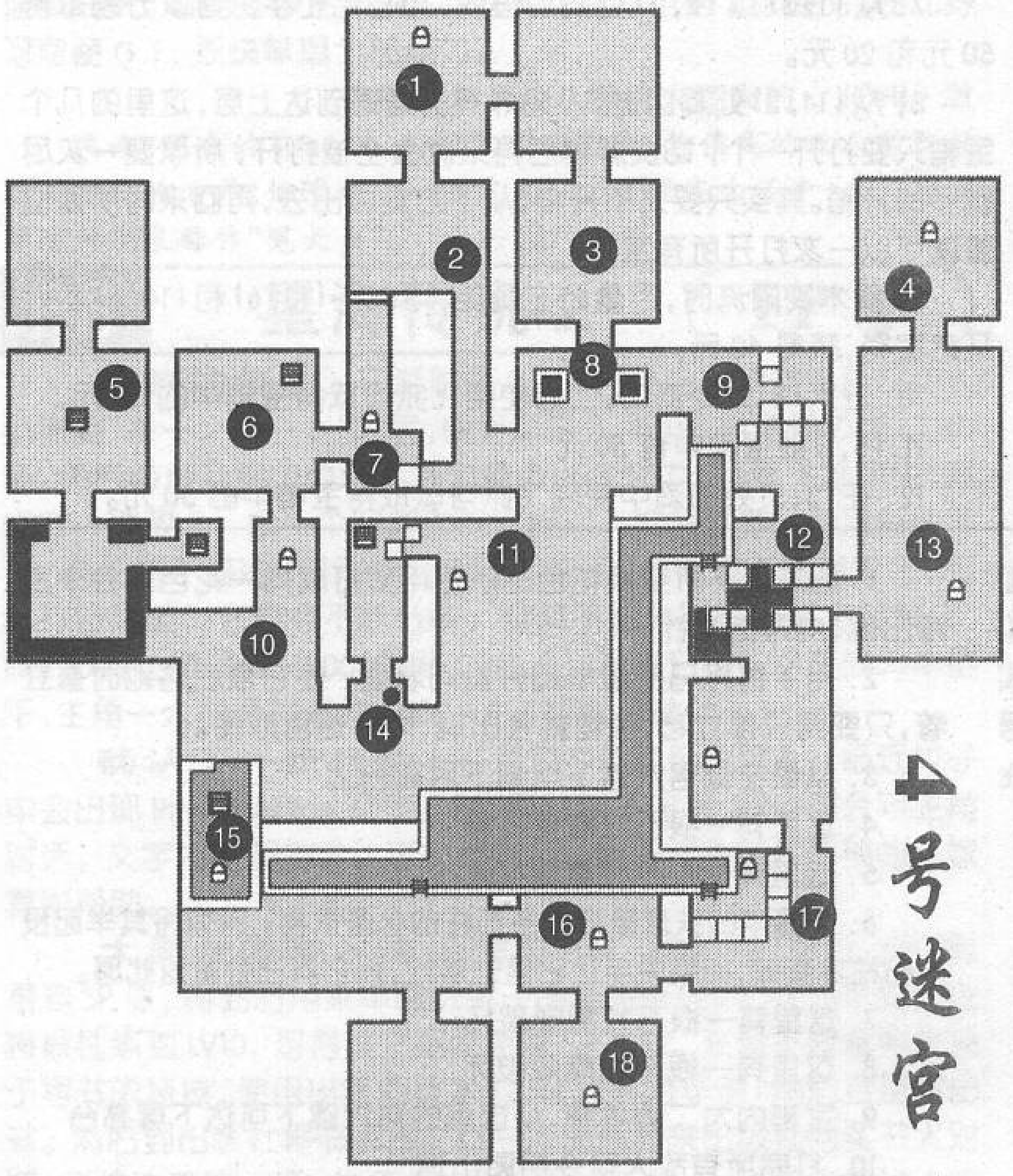
16. 宝箱中是地图

17. 杀光敌人才能令宝箱出现

18. 此屋内是总BOSS，一开始就要装配跑鞋和剑，撞击墙壁使BOSS现身，然后不断对准BOSS中间冲刺、挥剑，令其断为两部分，此后将跑鞋换成羽毛，用剑砍完某个分身后，在其砸向地面时跳一下，以免震倒，不久即可取胜。

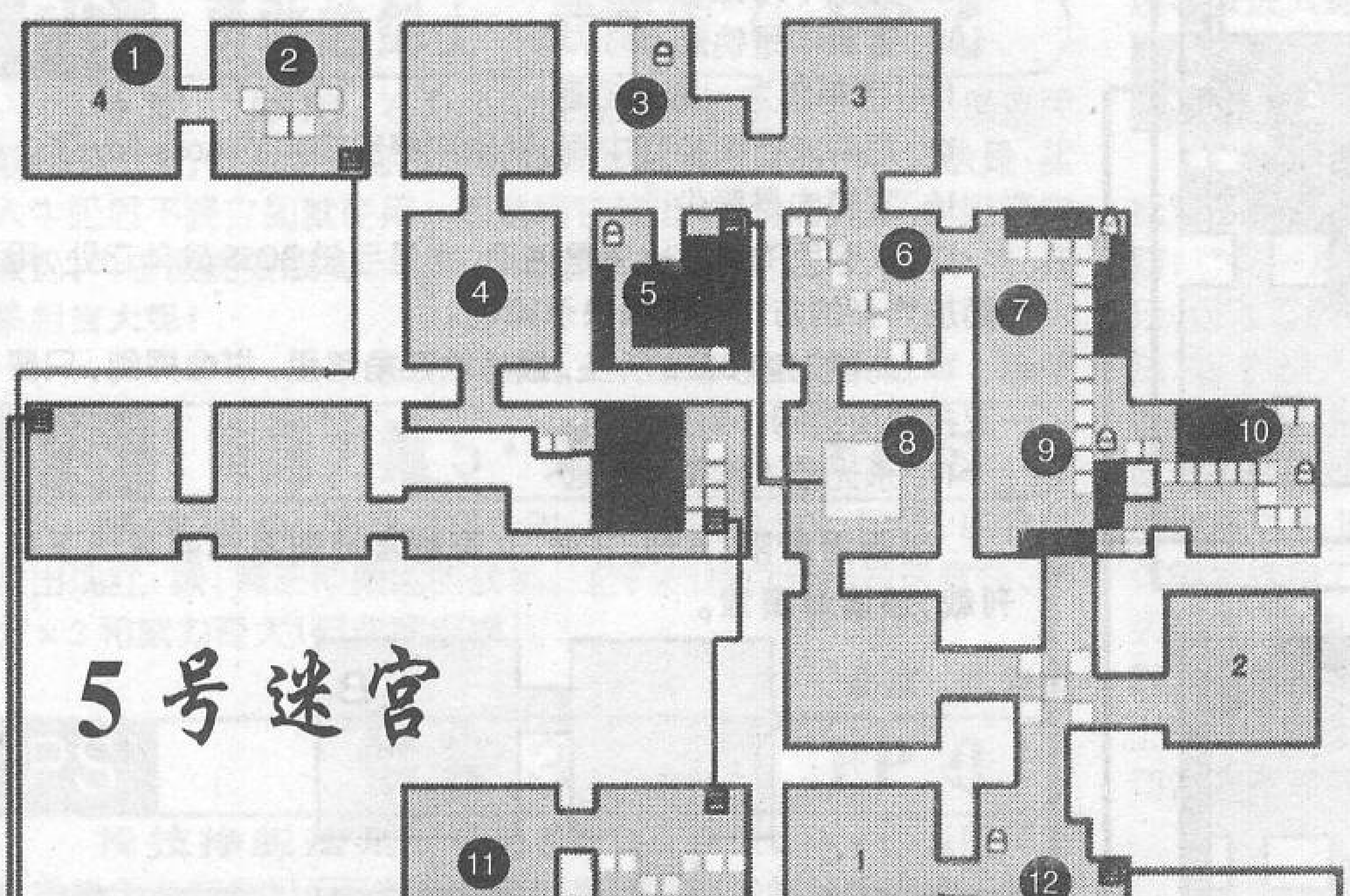
19. 正上方的门要用瓦罐砸开

20. 先要取得跑鞋，然后配合剑冲刺那风眼，宝箱中是钥匙。



四号迷宫：当女孩**マリン**成为伙伴之后，到(14,16)处与海豹谈话，然后到(15,13)处打死沙蚤，取得四号迷宫钥匙。在(12,3)处使用钥匙，再经(8,2)处山洞到达(12,2)处，从山崖跳下就到了四号迷宫的门前。

1. 宝箱中是潜水衣，拥有后不必装备即可发挥使用。在深水区按B键能潜水，按A键是短距离快速游泳。
2. 在此要注意地面上闪光的方砖，哪块闪就去踩哪块，但移动时不可碰到别的方砖。
3. 这屋里是中BOSS
4. 炸开宝箱前的圆石就能取到钥匙了。
5. 从这里的地道口下去能遇到水中的BOSS，用弓箭加炸弹攻击其嘴部即可。
6. 这里的方砖也必须依次踩下，顺序与②所在屋中闪光顺序相同，成功后地道即会出现。
7. 箱内是钥匙
8. 杀光这里的敌人后钥匙会落入水中
9. 从此处地道下去，潜水拾回刚才掉进水里的钥匙。而高台的宝箱内有地图。
10. 宝箱内是敌人
11. 箱中有50元
12. 将羽毛和跑鞋配合使用，能够跳过这里的落穴。
13. 炸掉并推开宝箱前的障碍可取得箱内的钥匙。
14. 踩下按钮门才开
15. 箱中是Bosskey
16. 箱内为指南针
17. 箱内是笔尖
18. 箱内是钥匙



五号迷宫：到(10,14)处，在石圈外侧左下方潜水就到进入五号迷宫这里的中Boss很怪异，它会按图中所标顺序在不同地点出现。对付这中Boss，先要挥剑打中它一下，在它变成一推散落的骨架时，在旁边放上一颗炸弹，返复几次即可。

1. 这里是中BOSS最后出现的地方，打胜之后会得到飞抓。
2. 把分开的石砖向中间推就能取得钥匙
3. 宝箱中是地图
4. 这个屋子里是总BOSS出没之处。对付他不可心急，站在角落里等时机，当有怪物在附近洞中露头时，立即用飞抓将其抓出来打。
5. 宝箱内是Bosskey，但要用飞抓架起桥才能拿到。
6. 注意杀光左下、右上两个区域的敌人。
7. 宝箱内有50元
8. 此屋的水池下藏有暗道，潜水就能发现。
9. 宝箱内为50元
10. 宝箱内是钥匙
11. BOSS是两只螃蟹，在它们面前吹一号笛的话，它们就会张嘴吐子弹。乘机将弓箭射入则能消灭它们。
12. 宝箱内没有任何有价值的物品
13. 箱中有一把钥匙
14. 通过这里最好用飞抓去抓对面的石砖
15. 用飞抓抓住铁钩可在落穴上架桥
16. 杀光敌人可使宝箱出现，内为笔尖。
17. 宝箱内是指南针
18. 用飞抓可取得宝箱中的200元

金钱收集篇

1.(3,7)处洞内宝箱为 50 元，要用剑打碎尖石，并推开圆石。

2.(5,4)处水中宝箱有 50 元，可以用黑链球砍开堵路的花，或用火之神杖等强力武器。

3.(7,9)处有个可炸开的山洞，用跑鞋冲开冰块可拿到宝箱中的 50 元。

4. 在村中(4,9)处的屋里有张床，睡上去就进入梦境。用跑鞋冲刺杀掉许多怪物，可拿到宝箱中的 100 元。

5.(6,15)处宝箱内 50 元

6. 从(8,2)处洞口进入，到上层的(9,2)处，宝箱里有 50 元。

7. 从(1,3)或(2,3)处洞口进入，用羽毛和手钳可以分别取得 50 元和 20 元。

8. 从(14,2)处洞口进入，经炸开的通道到达上层，这里的几个宝箱只要打开一个，切换屏幕后再来就会全被打开，所以要一次尽量多的开箱。其实只要先不开箱，从下方洞口出去，再回来时所处位置就可以一次打开所有宝箱。

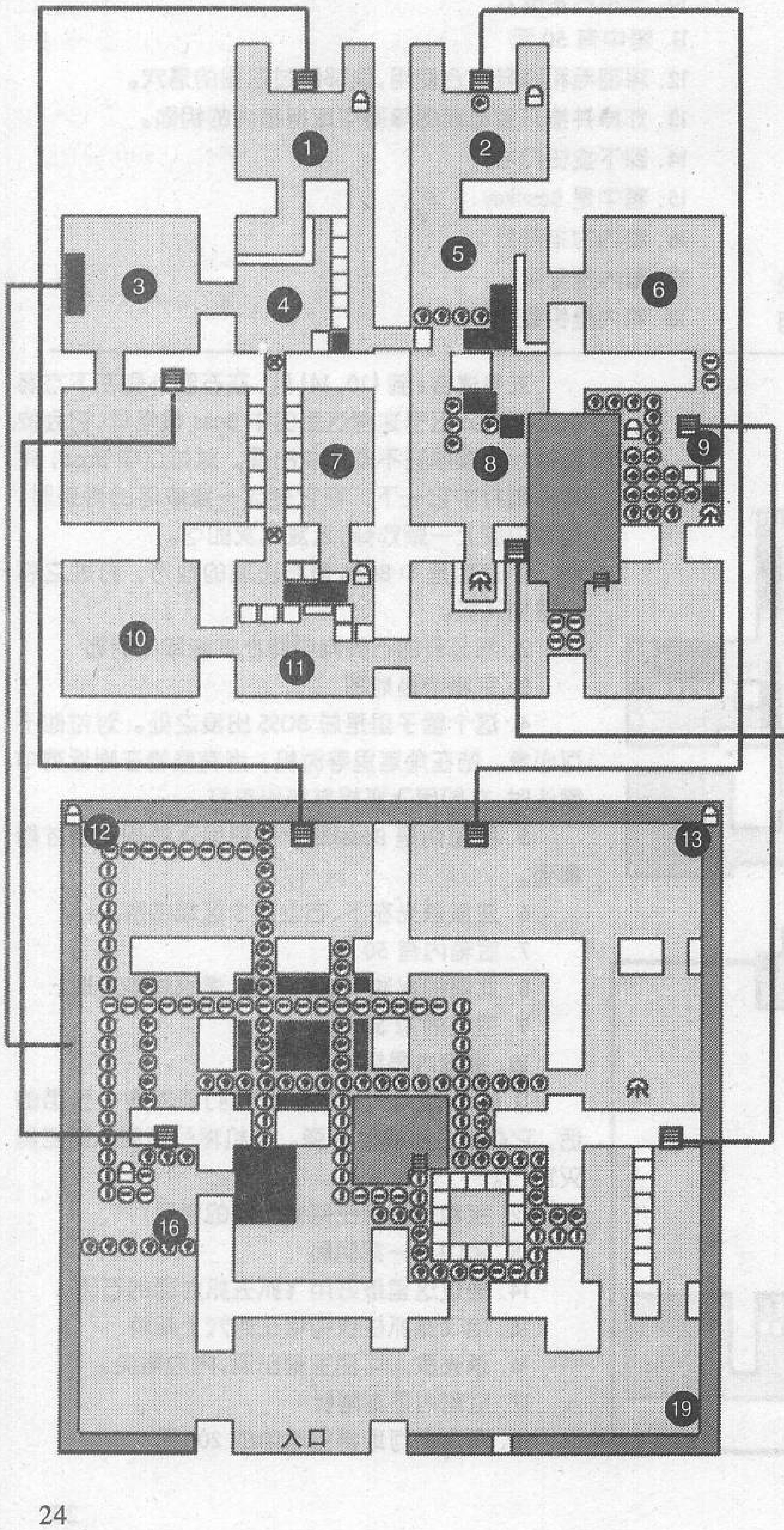
9. 乘木筏漂流时，尽量贴左侧走，可以在(13,6)和(14,6)两处开启宝箱，获得 40 元。

10. 进入(8,2)处洞口，二层使用飞抓可取得宝箱中的 50 元。

11.(5,1)处宝箱中有 50 元

12. 在(3,5)处的洞中使用飞抓可以取得宝箱中的 50 元。

七号迷宫：第一步到(5,13)处，调查各指示牌，直到找到一个上面有箭头，按那箭头方向直着走，必有另一块牌，上面是另一个箭头，如此一直按箭头方向走并调查指示牌，最后打开地道，进去花 300 元买来三号笛，回到(3,10)处，推开风见鸡的底座，对着深处的骨架吹三号笛，获得同伙母鸡。装备手钳后抓住母鸡可以在一个屏幕范围内飞行。第二步到(15,1)处进入迷宫。



1. 把三个不断变换花色的东西用剑打成同一花色就会令宝箱出现，内为指南针。

2. 用手钳将马头像举起并投向墙壁，使它最后落地时直立着，只要两只都立起，宝箱就会出现，内为迷宫地图。

3. 从最左侧落穴落下可到下层高台上

4. 这里有一根石柱需要打碎

5. 这里有一根石柱需要打碎

6. 此屋中的铁球是打碎各石柱的必备武器，只有将其举起投向石柱才奏效，如果失手让它落进落穴，则它自己会重返此屋。

7. 这里有一根石柱需要破坏

8. 这里有一根石柱需要破坏

9. 宝箱内为二级盾牌，从这里的落穴跳下可达下层高台

10. 打完所有敌人可令钥匙出现

11. 还是打成同样花色令宝箱出现，但要取到中的炸弹，必需用飞抓。

12. 宝箱中为螺号

13. 宝箱中是钥匙

(14)宝箱内为一瓶复活药

15. 把两块石砖推向中间，就能取得宝箱中的 Boss key 了。

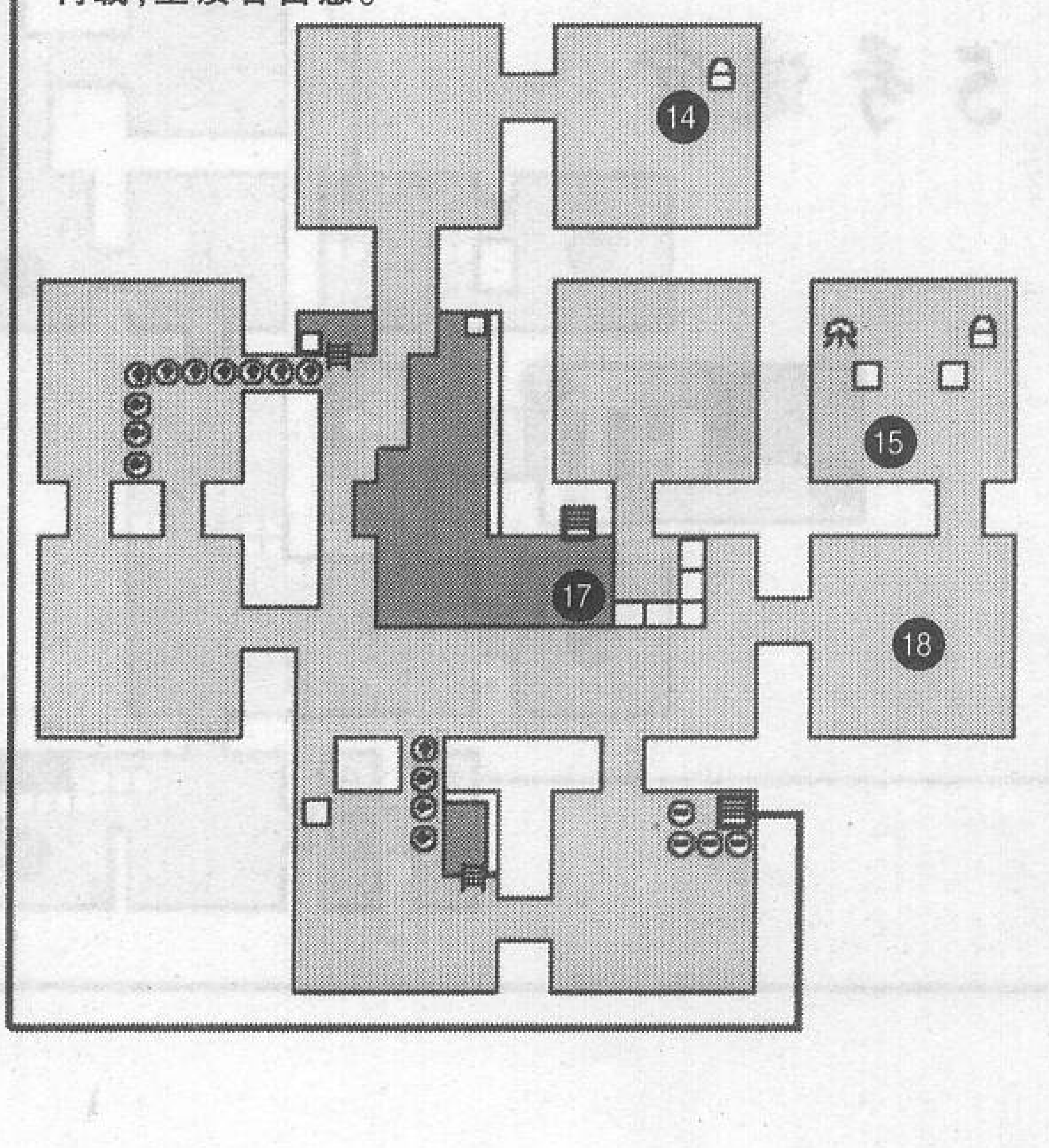
16. 宝箱内是笔尖

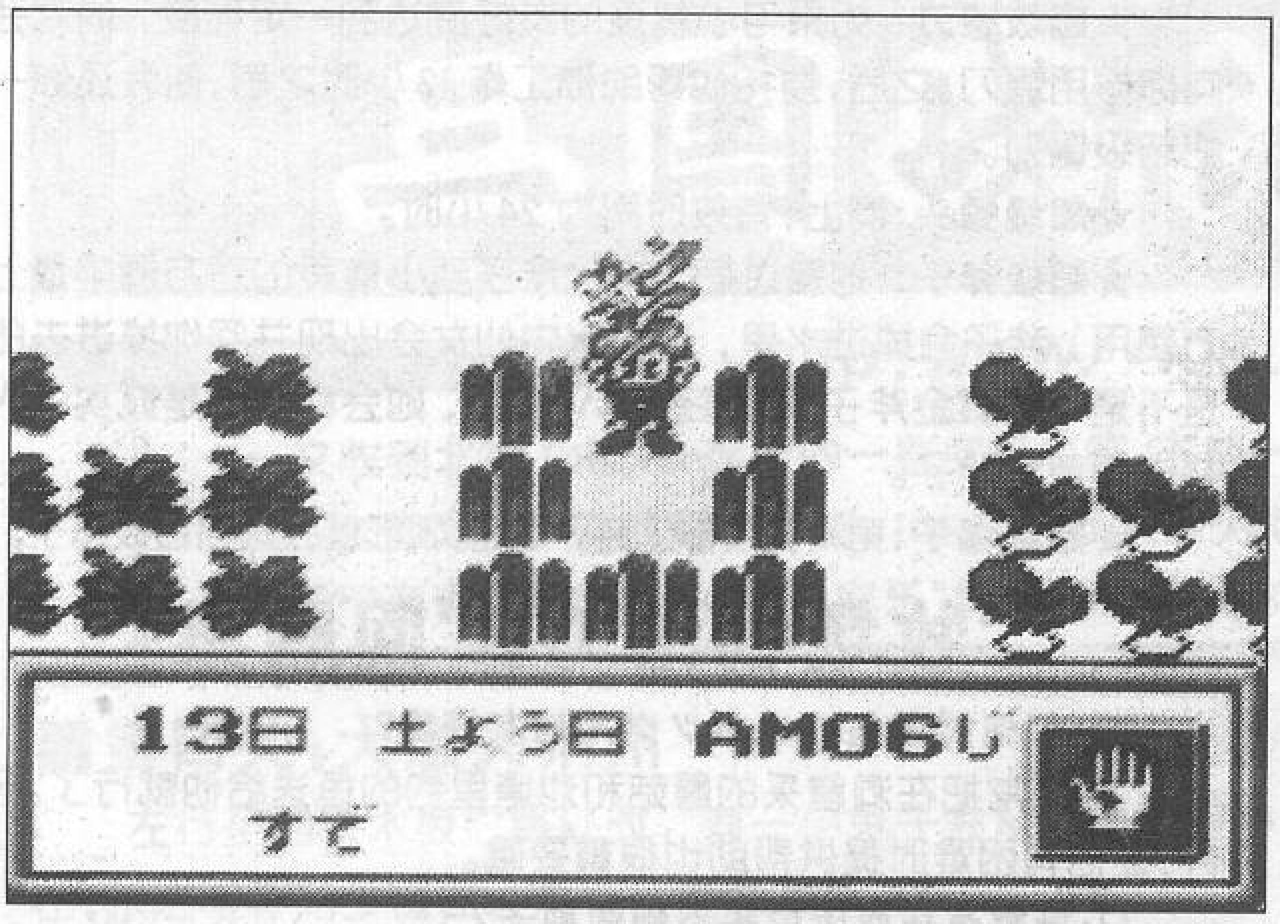
17. 从这里的地道出去是塔顶，也是与总 BOSS 战斗之处，用弓箭加炸弹的方式可以很快杀掉它。

18. 此屋为中 BOSS 所在，最好躲在角落里，拼命挥剑，只要一次打掉所有的小蝙蝠即可。

19. 杀光敌人能取得钥匙

因版面所限，6 号、8 号、0 号迷宫地图及说明将于下期刊载，望读者留意。





牧场物语 GB

~牧场经营的经验讲座~

要想把死去爷爷留下的土地建设成富有的大农场，作为主角的你可得加把劲。玩家一面要开垦离水源近适合种田的土地，一面还要饲养各种牲畜。此外，还得记住不同季节播种不同的种子……总之一句话，玩家要处处留意才行。不过，正是因为如此，当牧场顺利发展时的喜悦心情更是无法言表。

GB	厂商:VICTOR	类型:SLG
	发售日:95.6.30	其它:对应对战线

遵照死去爷爷的遗愿经营农场，饲养牲畜

操作篇

A 键:动作、对话、确定

B 键:奔跑、跳跃、取消

SELECT 键:显示状态，按两下为选单:呼唤宠物/呼唤马/精灵/状态显示切换

START 键:换工具

作物篇

游戏初期以作物种植为主，先用锄头整出地来，然后买来种子撒上，每天浇水(在水池边可以将壶灌满)，长成后就可以收获了。种子的播撒范围为 3×3 格，如果都撒满，出苗后中间一棵会浇不到，为避免浪费，最好在边上少整一格，作成一个凹型，站在中间一格撒种。作物收获后应扔进家门口的出荷箱，每天下午四点会有人来收，钱第二天汇到帐上。在这之后就别往里扔了，会烂掉，第二天再收吧。需要注意的几点是:不同季节的作物各不相同，如果撒的不是本季节的种子，就不会出苗;作物必须每天浇水，雨雪天可以免浇，但当天撒的种必须浇一次水;除夏天的作物之外，收获后必须重新撒种。另外，在家中看电视可知第二天天气。

动物篇

首先必须有一定量的牧草地，牧草无须浇水，可以开成 3×3 的地，最好连成一大片，便于收割。由于冬天不会长牧草，所以请注意储备，如果一时不够，可以先用饲料喂食。当牧草地达到一定的面积时就可以买鸡和牛了。

鸡屋右上角为草料箱，左下角为出荷箱(牛屋同)，左上方为食槽，右下方为孵化箱。每天喂食的话(投入食槽)，大鸡(**ニワトリ**)就会下蛋，蛋可以扔进出荷箱，也可以扔进孵化箱孵化，3 天后孵出小鸡(**ひよこ**)，小鸡 7 天后长成大鸡。如果忘了喂食的话，大鸡会 3 天不下蛋，小鸡会停止生长哦。

牛屋中每头牛都有自己的食槽，别搞错。牛的生长分为三个阶段:小牛(**こうし**)，中牛(**なかうし**)，大牛(**おおうし**)，刚买来时是中牛。大牛可以产奶(用挤奶器)，产奶量分为小中大(S.M.L)三个档，由"爱情度"决定。如果对大牛使用**うしのたね**，可以使其怀孕，孕牛在牛屋右下方有专用食槽，须特别照料，21 日后就会产下小牛。牛除了每天要喂食外，还要经常清洁(用**ブラシ**)，和它们交谈(空手靠近按 A)，带它们去散步(推出门即可)。如果忘了喂食，牛会不高兴，后果严重;如果长久不清洁，可能得病，如不及时治疗的话，就会死掉(安葬费 2000G);如果不和她们交谈，散步的话，就无法提高"爱情度"。

游戏初期会见到小马，不久后在道具屋可买到马鞍(2500G)。这样不仅可以骑马溜达，而且它还是个流动出荷箱。

精灵篇

工具房后面是小精灵的地盘，每天给小精灵一个蘑菇吃，和他的友好度会上升。他时不时会给你个力量之树的果实，也会带来超级道具。而且他可以帮你干活，只要连按两下 SELECT 键，选精灵(**コロボックル**)，确定工作进度(**ゆっくり**慢/**はやい**快)，然后关机就行。每 24 小时只能委托一回(现实时间)，进度由友好度决定，也可能失败(本人认为失败居多)。

在小精灵那儿可以洗温泉浴，后期可以钓鱼等等。

小镇篇

从牧场左边出口出去就是小镇，其建筑物分别是:

★**动物屋(どうぶつや)**:买卖鸡牛，卖饲料等等。

★**食堂(しょくどう)**:卖食物(前两种是现吃的)。

★**道具屋(どうぐや)**:卖道具，会不断研究出新道具。

★**教会(きょうかい)**:祈祷和算命。

★**木匠屋(だいく)**:卖资材，并且承接家居装璜工作。

★**酒吧(さかば)**:卖酒和饮料。

★**种子屋(はなや)**:可以卖作物种子和牧草种子。

注:除了酒吧是 PM 5:00–AM 0:00 营业之外，其余均是 AM 8:00–PM 5:00 营业。

评定篇

每年年末，主人公的爷爷会来作一次评定。之后牧场会扩大，新道具也会出现。评定参考值:

牛的头数、鸡的头数、牧场面积(指用栅栏围起来的面积)、总出荷量(指所有扔进出荷箱的东西，包括作物、鸡蛋、牛奶、蘑菇、鱼、乳酪、黄油等等)、自宅的规模、牛的最高"爱情度"、金钱、幸运、吃过的力量之树的果实的数量、小精灵帮忙干活的时间等等。只要能得到**ばくじょうマスター**的评价就可通关，看到令人感动的结局画面。

家计簿篇

自宅的桌面上放着一本家计簿:

うし 牛 分别为名字、成长阶段、状态、产奶量
ニワトリ 鸡 分别为成长阶段、状态
たべもの 食物
すべてとじる 退出

通信篇

联机后打电话即可,可以交换道具和动物。

事件篇

游戏中经常会发生一些特殊事件,为使各位玩家玩得明白,下面作一些介绍:

★郊游:春末小镇的姑娘们会到牧场来郊游,选**はい**即可。那天晚上记得喂食浇水,别玩过了头。

★暴风雨:夏天发生,电视上会有预报,当天什么也不能干。

★地震:夏天发生,有强烈震感,地震当天去小精灵那儿会发生救助小精灵的事件,请用锤子。

★买鸡蛋:一般为秋天发生,当鸡蛋出荷量达到一定量时,会有人来买鸡蛋,并发生找钱的事,请选**はい**。

★新道具的通知:当作物出荷量达到一定量时,道具屋主人会来通知新道具的开发进程,7天后道具屋会有撒水器(**スプリンクラー**)卖。

★送酒:秋天,酒吧主人会送新酒来给主人公品尝,第二年春天会来问好不好喝。

★寻找小鸟ピーちゃん:冬天发生,在牧草数目显示牌上。

★拜年:第二年以后每年春月一日发生。

★寻找妮娜(ニーナ):二年春发生,在小精灵那儿。

道具篇

基本道具的使用方法就不赘述了,下面介绍一些后期出现的道具以及隐藏道具:

★药箱:防止牛生病,有效期一个月。

★黄油机:将牛奶扔进去可制成黄油。

★乳酪机:将牛奶扔进去可制成乳酪。

★钓竿:在小精灵的后方洞中可钓鱼。

★鹤嘴锄(ツルハシ):在小精灵的左方洞中可以开山前进,从而得到……

★超级镰刀:如果与小精灵的友好度达到一定程度,他就会向你借用镰刀。之后,委托他帮助你工作12小时之后,他会还你一把超级镰刀。

★超级锄头:同上,有效时间为24小时。

★超级斧子:地震过后,带上斧子到小精灵的后方洞中最上方使用,斧子会掉进水里,这时水中仙女会出现并问你掉进去的是不是一把黄金斧子,回答否(**いいえ**),她会称赞你是诚实的人并送你黄金斧子。

★超级锤子:第一次装修了房子之后,木匠就会送你超级锤子。

"牧场物语 GB"问题集

Q:如何提高与コロボックル的友好度?

A:经常把在洞窟采的蘑菇和池塘里钓的鱼送给他就行了。另外,在他有困难时提供帮助也很重要哦。

Q:好象有在商店中买不到的种子?

A:不出售的种子只能通过和朋友通信取得。

Q:好象根据主人公名字的不同,在商店中能出售的种子种类也不同?

A:如果名字的第一个字是平假名,那么可以买**ナス**、**にんじん**的种子;如果第一个字是片假名,那么可以买**らっせり**和**ブロッコリー**;如果第一个字是符号的话,那么上述的4种种子就都能买到。

Q:为什么没有チーズメイカー和バターメイカー卖?

A:在大量售出牛奶后就可以在商店中买到了。

Q:在教堂祈祷有什么用?

A:在教堂祈祷好象会令牛的生病率降低。

Q:使用通信功能有什么好处?

A:首先,可以交换牛和鸡。交换牛的话,牛的样子会发生变化;交换鸡的话,有的鸡会变成能下金蛋的超级品种。

Q:"かの木の实"在哪儿有?

A:在牧场耕地,或者在洞窟进行发掘,有时就能发现,而且好象还能从谁那儿得到。迄今为止,发现的"**かの木の实**"的个数可以根据家里花盆中开的花的数量进行判断。

Q:耕种过的地不会再回到原始状态吗?

A:如果上面没有任何作物,那么只要放上资材就可以使它回到原始状态,同样种过牧草的地面也一样。

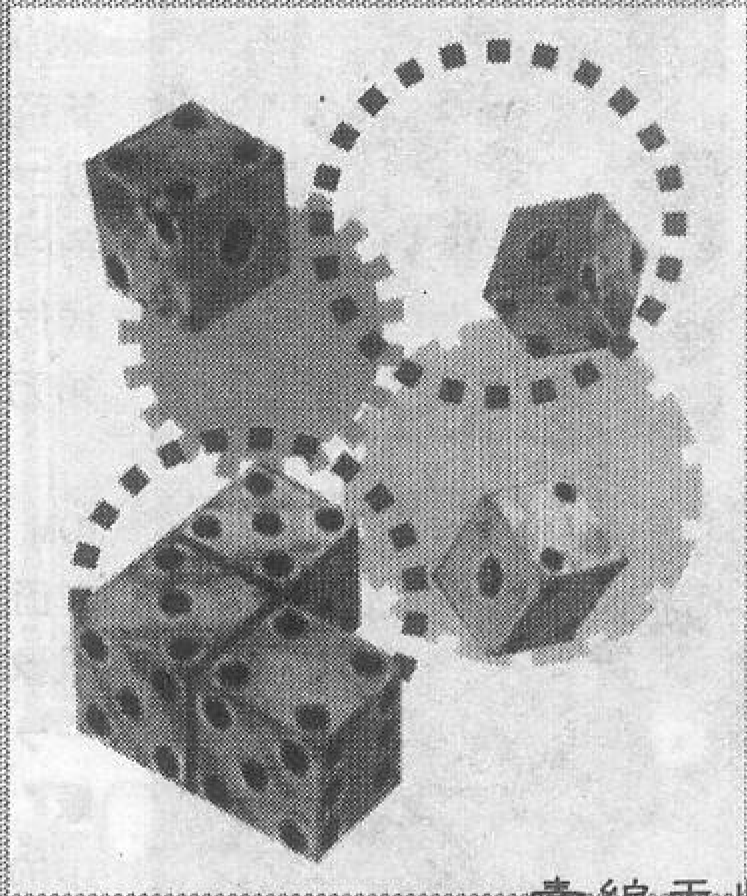
牧场物语 GB 收获物资料一览表

文/白锡春、张凌志　　责编/PERFECT

名称	出售价格	收获季节	到收获所需要天数以及收获天数	收获地点
カブ	60G	春	5天	田
ジャガイモ	80G	春	7天	田
トマト	120G	夏	9天(4天)	田
イウモロユシ	150G	夏	13天(4天)	田
ナス	60G	秋	5天	田
ラッカセイ	80G	秋	7天	田
コンジン	150G	冬	7天	田
ブロッコリー	150G	冬	10天(4天)	田
たまご	70G	春、夏、秋、冬	——	ニワトリ小屋
金のたまご	1500G	春、夏、秋、冬	——	ニワトリ小屋
ミルク	150G(S)250G(M)350(L)	春、夏、秋、冬	——	牛小屋
チーズ	500G	春、夏、秋、冬	——	牛小屋
バター	500G	春、夏、秋、冬	——	牛小屋
キノコ	100G	春、夏、秋、冬	——	洞窟
鱼	300G	春、夏、秋、冬	——	洞窟深处的池塘
牧草	—	春、夏、秋	10天(7天)	田

世纪末热门游戏 大.预.想

下面将为大家介绍的，是各机种已确定但尚未发售的部分游戏的近况及其销售前景。另外，对那些玩家一厢情愿希望厂家制作的名作续篇，也进行了预测（注：是科学预测哦！）。



责编天师

第一部分：索尼主机的游戏

■1．勇者斗恶龙Ⅶ（RPG / ENIX）：

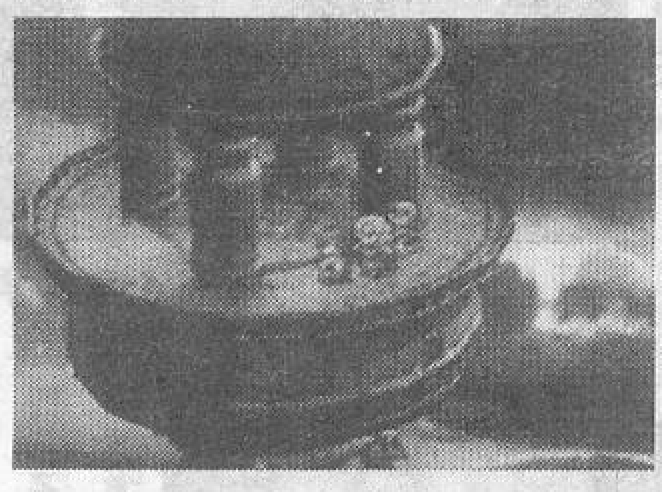
97年1月正式发表制作声明，从此便一去无踪。很少见到有关它的录像带或画面照片等资料。而根据崛井雄二先生表达的意思，本作今年内一定会上市，同时还可能针对游戏的内容对应相关的特殊周边。崛井自己认为，该游戏最大卖点在于全新的时代和故事背景、进化的立体空间以及CD－ROM存储并不使玩家感到任何不方便（如读盘等）。此外，游戏中也设计了各种的视点方便玩家。ENIX认为，本作达成500万的销量并不是太难的事情。

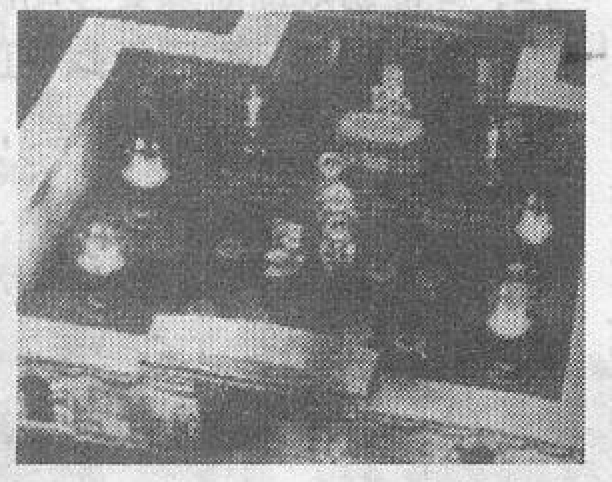
可是，几乎所有玩家都在担心，勇7能否在99年内顺利发售。看上去的确没问题，但ENIX的福岛社长透露他们最近可能会有更进一步的决定事项公布，到底公布什么，没人知道。尽管零星有一些游戏图片公开，但游戏系统的任何情报都未曾公开过，完全没有有关AI战斗系统或是其他资料。当然，这可能是制作者有意封锁，但从过去的经验看，勇者系列一向以慢工细活闻名，为了提升品质不惜延期发售，但时候拖得太久，当心500万成为空话，想超太7都难。





↑99东京春季展上的勇7展台。↑99年1月播放的勇7广告，自始至终就是一大群人在祈祷“游戏可一定要在1999年内发卖呀！”，营造出勇者的“国宝”级氛围。





↑↗游戏目前的热度还不高，画面也不过如此，PS的机能都被挖尽了。不知道剧情上，ENIX能否再次感动玩家……

■2．生化危机3（AVG / CAPCOM）：

在游戏的内容部分相信恐怖感绝对不会让喜爱本系列的玩家失望。最近的网络上传说游戏将在今年11月11日发售，但卡普空对此予以否认，“目前发售日尚未确定，但游戏制作进度还算顺利。”

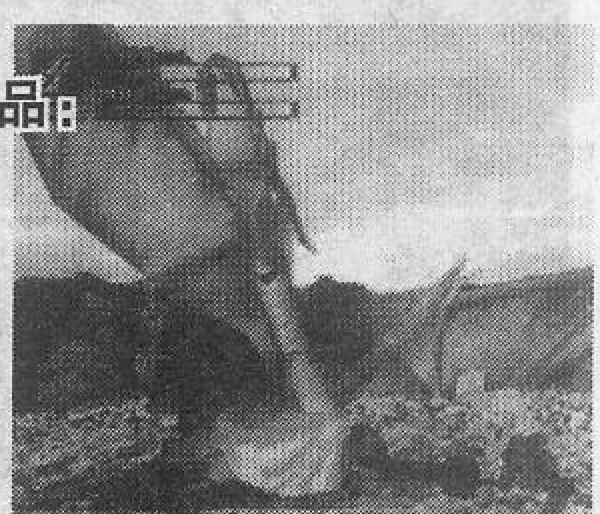
本系列的特色是各机种都有登场，但全系列整体的剧情也在各主机上被分成好几个不同的部分。最初当然是在PS上，卡普空成功地利用了该系列创造出完成度很高的立体空间，而这系列初阶段的任务也在生1中告一段落，生1为CAPCOM建立起一个不可动摇的地位。因此，该公司才积极发表续作，而且是在不同机种上。同时，除了“生化”系列外，他们也努力发表其他类型的游戏，像“DINO危机”，不过在销量上似乎远未达到生化的辉煌。

■3．鬼武者（AVG / CAPCOM）：

事实上，本作于98年6月即开始制作了。在攻击系统上，玩家必须利用力量来挡住对手的攻击，同时游戏中的动作也会根据玩家所输入的指令而产生不同的变化，武器非常多样。再有，原先请的金城武是个语言天才，卡普空公司正打算好好利用他那五国语言来为海外版配音。目前外界还谣传金城武是这款游戏的最终BOSS呢！对于这款必须不断把出现的敌人打倒的“求生型”游戏，冷酷、残忍，同时很严格，其全球销量被锁定在400万套。

■4．NAMCO的两部作品：

其一，是“DRAGON VALOR”/ ARPG，为NAMCO动作名作续篇。对于前作，应该还有不少人有印象吧！本作的背景与前作相同，一代的主角克洛瓦斯在新作中有也出现，甚至前作的技巧，如“垂直斩”也仍然存在

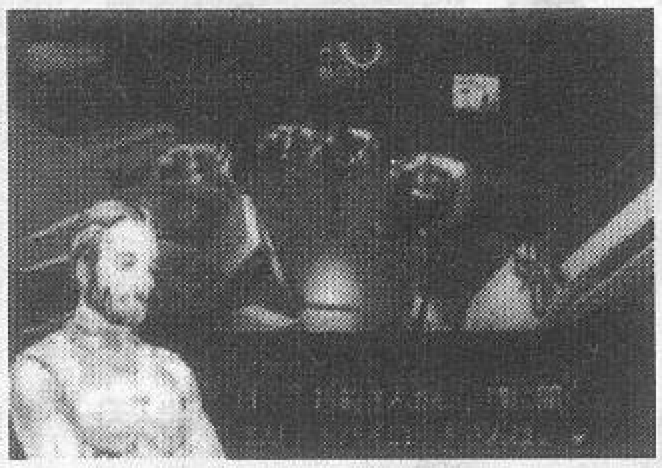


↑熟悉的怪兽登场。

特　稿



→3D 战斗很有迫力。



。只是新作变成了 3D 化，增加了一项“子孙传承”的新系统，这系统可让玩家操纵主角的子子孙孙，只要主角的血统亲人还在，就可以代代传承下去。预计销量为 30 万套。

其二，是“STAR IXIOM”／STG。充满了各种射击游戏要素的作品，系统很像以前的一款名作“スターラスター”。不仅如此，像“大蜜锋 3”等历代名作中的角色在本作也有出现。玩家在游戏中可以换乘各式各样的战斗机，一些看起来很熟悉的敌人战机或基地也会出现在游戏中。NAMCO 资深玩家绝对不能错过的游戏。

■5．妖精战士Ⅲ（RPG／SCE）：

“3”的背景被设定在“2”世界瓦解的数年之后，至于其他细节尚未决定。因此艾鲁克会不会像前作的亚克一般再次登场，仍旧是一个谜团。至于战斗系统和武器设定等，请留意本刊后续报道。

■6．修道院之谜（RPG／SNK）：

战斗画面中虽未采用即时性要素，不过回合制的过程却包含了模拟游戏的特色。尽管有许多丧尸登场，不过他们可并非都是单纯地以敌人身份登场。进一步的细节跟整个游戏的剧情息息相关，无法透露更多。游戏主干包括 AVG 和 RPG 两个部分，开发者将其融合在一起，并保持其各自应有的风貌。

■7．心跳纪念品 2（SLG／KONAMI）：

公司广报科于本作的一再拖延表示：让各位玩家久等，真是非常抱歉。由于自从 97 春电玩展以来，一直没有发表任何情报。但本作真的已经开始制作了，力争今年夏天发售。

第二部分：任天堂主机的游戏

■1．生化危机 2（N64／AVG／CAPCOM）：

这回的作品与 PS 版相比，在剧情上更加充实了，而在移植到 N64 上，MOVIE 部分变小是可以想见的。再有一点是关于声音，虽然卡普空公司已经解决了使用真实配音上的问题，但目前还正在烦恼着要不要以配音的方式来呈现。

N64 版生 2 将以 3D 模拟摇杆来控制，然后利用 Z 键来瞄准敌人，玩家可以感受到 N64 的操作特色，而这款游戏将不利用 64DD，完全以 512K 卡带来实现。

销售上，估计应在 2000 年夏天，目标如果能达到 50 万，就算很不错了。但海外市场的潜力很大。

■2．赛尔达传说 DD 版（ARPG／NINTENDO）：

关于本作的发售日还未决定，显然，得等到 64DD 上市，才有发言的必要吧！因为本作是相当成功的软件，如果有了全新版本的地图，相信玩家们在赛尔达世界中可以享受到更为神奇的冒险！

↓64DD 版将赋与 ZELDA 以全新的风貌，因为容量变大，画面可能会进步不少。



■3．马里奥 64 Ⅱ（ACT／NINTENDO）：

虽然这作品的发售日还完全没有确定，但是相关的采访人员却在宫本茂先生的桌子上看到这款游戏的试玩带。到底何是上市，得看宫本先生的意思了。目前的阶段只看到了路易的部分，而具体以何种方式（卡带／DD）推出，则都有可能实现。

■4．MOTHER3（RPG／NINTENDO）：

在任天堂的计划下他们希望能够在今年将这款游戏推出，目前正在积极制作中。但根据市场状况，如果 DD 渺无音信，可能会以卡带推出。本作 1 年零 9 个月之前即有画面公布，也不知道今天有无重大的改变。



↑这是一年半前“MOTHER3”的画面，名作几时重现？

■5．火炎之纹章 64（S．RPG）：

本作确有计划推出，但目前仅处于企画阶段。由于负责开发游戏的小组手中还有其他更重要的企画“火炎之纹章 776）正忙碌着，因此必须先将其他企画完成。



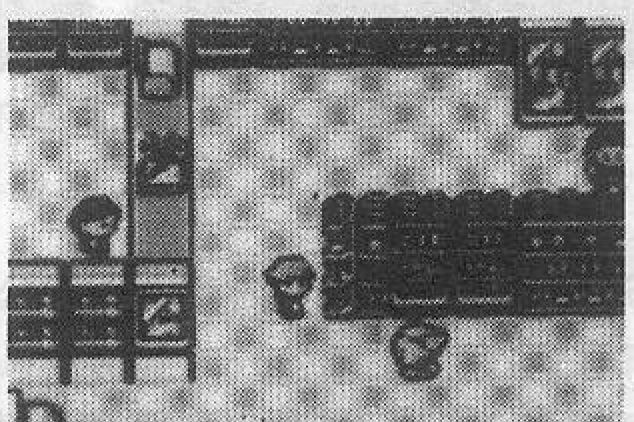
↑玩家只能玩到火炎之纹章“776”。

■6．马里奥 RPG2：

有关这款游戏的内容可说是完全未知，想来会延续前作，同时游戏时必须要多动脑子。整体上的开发目标似乎正朝着能在今年内发售来努力，64DD 问题……

■7．口袋妖怪（GB／RPG／NINTENDO）：

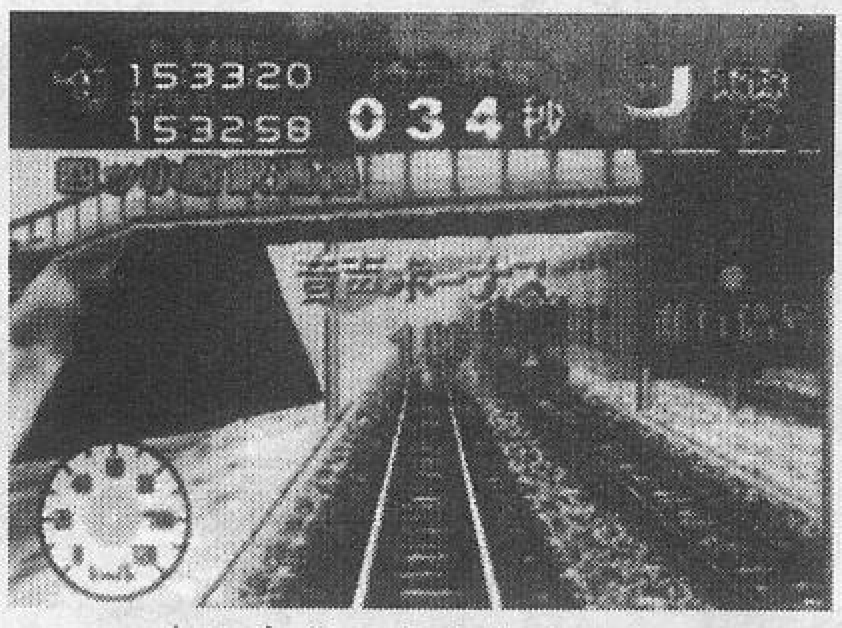
游戏中的一个小秘密在于任天堂为配合七月在全日本上映的电影版卡通，而将金／银版于 6 月上市。新版中共有多少个怪兽出现呢？但根



↙席卷全世界的「POCK-EMON」要出金版了。

据任天堂的说法，日后可能还会推出“口袋妖怪．铜版”。

■8．电车 GO！ 64（SLG／TAITO）：


↑没有“马赛克”的版本。

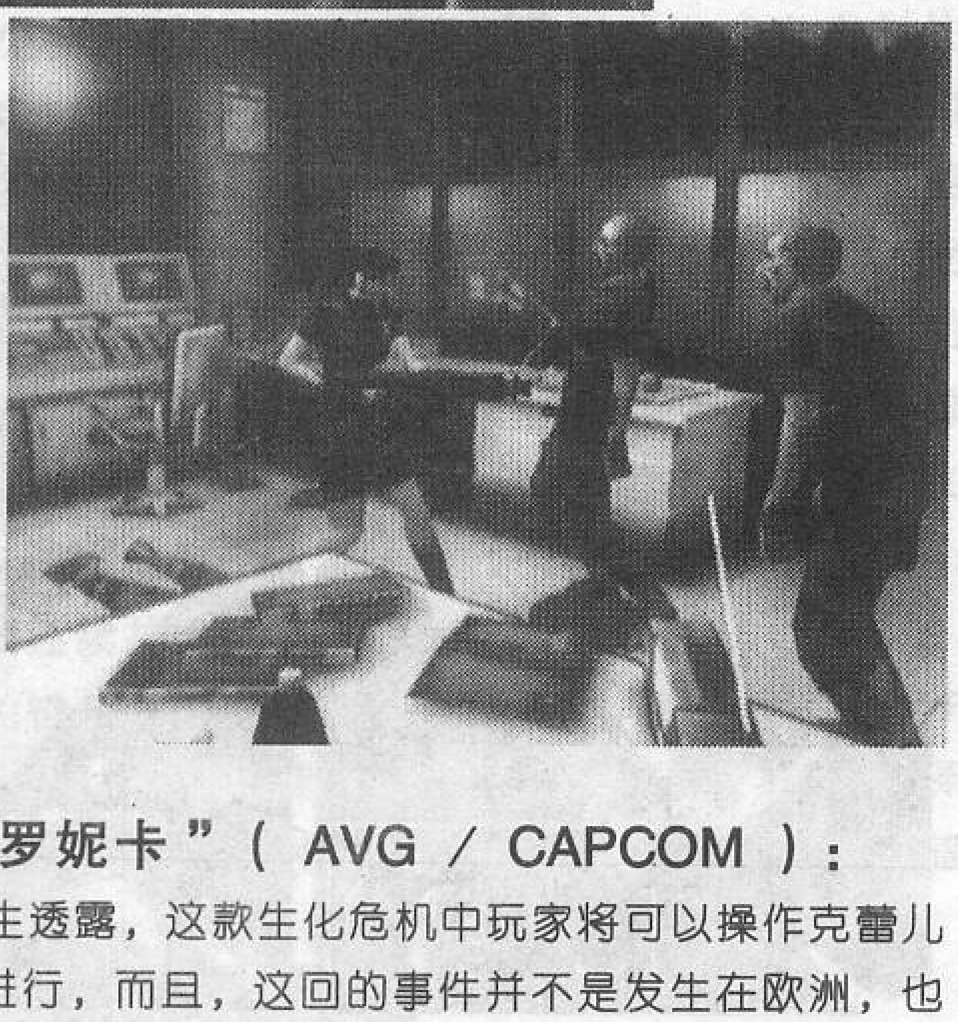
N64 版电车将加入全新的声音辨识系统，换句话说，在电车“出发进行”与“通过车站”时将你必输入对应的声音。以 TAITO 的想法，虽然目前还不确定会否对应 MIC，但他们心底里还是希望这个理想能够落实，而且在 64 版中还加入了“高速篇”中的奥羽本线。TAITO 公司制作的电车系列，是个十足好玩的街机体感游戏，看来 N64 也要推出专用对应摇杆了。

……大家不要担心……

目前 N64 的主机在日本销得不错，这是因为任天堂的几款大作确实有能力带动硬件销量。但对于 64DD 而言，任天堂认为，最近的卡带可以记下相当大容量的资料，如果将所有的游戏都改为 DD 版，这样一来就会抹杀掉公司的最大优点，即让玩家在没有读取速度的条件下打游戏。任氏认为，如果游戏本身无使用 DD 可以重复读写特性的必要，那么发展 DD 似乎没有什么道理，正因如此，公司有些游戏企画在进度上有着不同程度的滞后。

第三部分：世嘉主机的游戏


←不是说别的厂商做不了打鬼游戏，请看卡普空设定的丧尸，就是不一样。越看越哏儿。能把丧尸做活的还有世嘉的『死亡之屋2』。


→因为是全多边型的背景设计，光源效果便显得十分突出，卡普空活用了硬件机能。女主角是在完全孤立无援的状况下在岛上求生。

■1．“维罗妮卡”（AVG／CAPCOM）：

据冈本先生透露，这款生化危机中玩家将可以操作克蕾儿或是其他角色进行，而且，这回的事件并不是发生在欧洲，也不是非洲，这回的舞台是一个绝海中的孤岛，同时游戏中加入了新的系统这一点


→带有十字键的 DC 枪会否在本作中派上用场？

非常明确。在生 2 中玩家可以游戏 4 次，像什么幸存者、豆腐，而这回将可进行更多次的体验，当然，游戏一点都不会产生任何不协调的感觉。由于情节的不同，硬件性能的不同，本篇不会出现火箭筒这种武器，但是，有其他强力武器登场。公司留给玩家的恐怖紧张体验将在 10 个小时左右。

■2．莎木（FREE／SEGA）：

目前软件开发还算顺利。只是每天都有新的构想和资料追加，令得发售延至 10月。有很多人误解第一章横须贺只是序章而已，大的故事还在后头。事实不是这样。就拿这第一章来说，所有的剧情量加在一起，若以两个小时的影片中的对话量为单位，大约是这样的 30 部影片才能赶上。但是，这么广大的篇幅并不是只有单一剧情而已，“莎木”是由无数在其背景中生活的人将他们一点一滴的生活细节组合起来所构成的世界。所以，不同玩家在游戏玩的时候会得到不同的乐趣。

在一个章节中登场的人物，每天都在增加。目前，第一章已有 200 多人上场。而与故事有很大关连的人物也超过了 50。而且每一个人物在游戏中都有自己的生活，每天也在从事各式各样的活动。而在一星期中他们可能会有不一样的行动。光是观察他们的行动模式就是一件很有乐趣的事情了，例如说谁和谁在一起、谁在何时会到何处去等。玩家所操纵的主角并非只是打一打、跑一跑，就拿“打”来说，凉要经过重重拔涉，也许在一处很不起眼的地方，才能找到某个深藏不露的高人，然后再虚心地向高人讨教，才有可能修得一项绝技，以对付路上的小流氓。

至于在游戏中可以搭乘的交通工具，以现在来说，玩家完全可以等公共汽车，或是骑自行车，随着情节的深入，你还可操纵着凉驾驶大摩托在横须贺闯荡。以上也要严格游玩才能获得，像大公共会在街上按着时刻表走行，想乘坐的话，请花钱。另外，自己骑自行车时，别忘了和街上的行人打招呼哦！

其次就是在横须贺的游戏中心，里面准备了不止一种游戏来让大家玩，像投掷飞镖等，而在机厅中你会看到世嘉自 70 年代发展起来的各种老设备。尽管大家玩到的只是一些迷你游戏

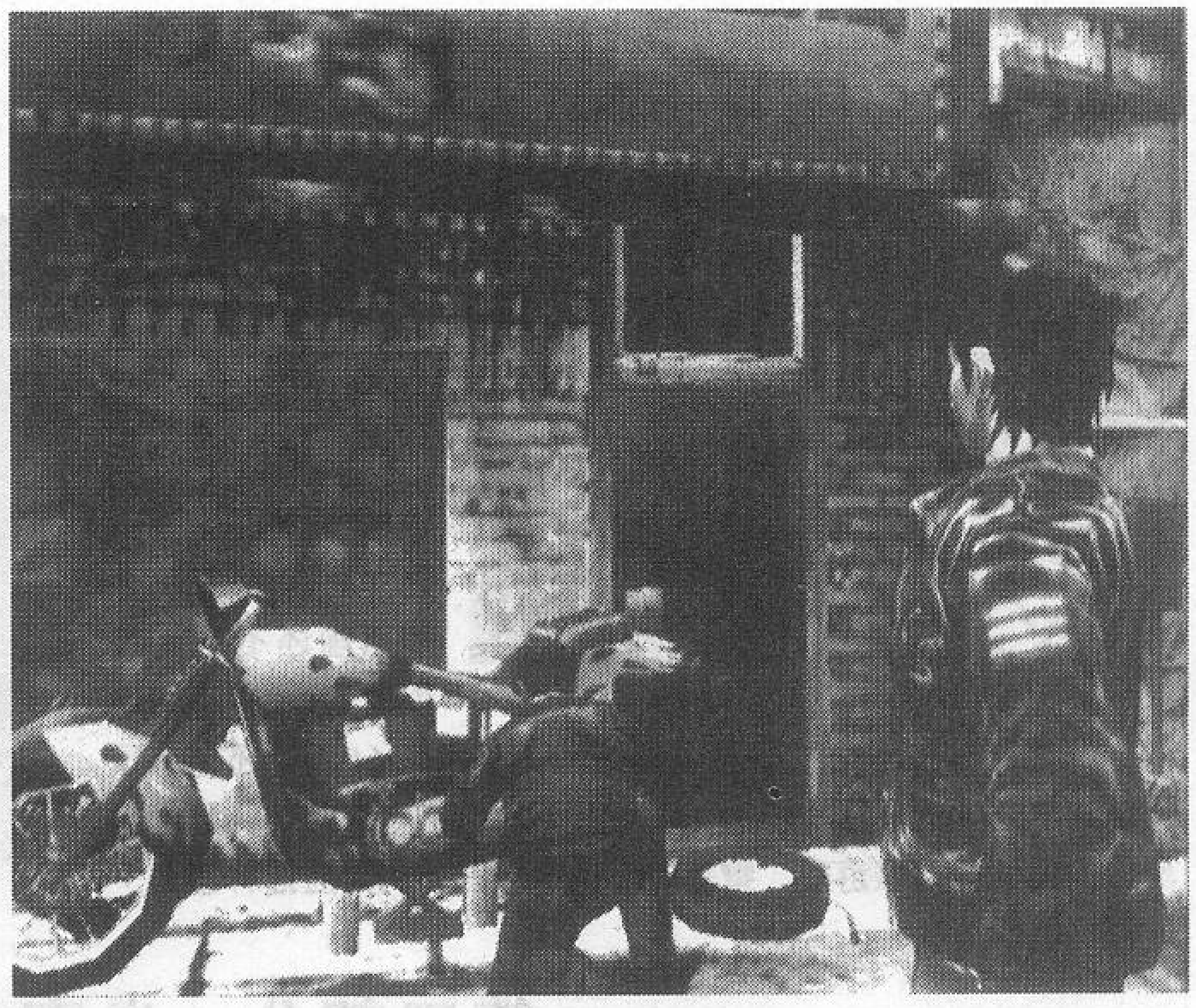
，但制作者还是很用心地准备它们。相信到时会让你大吃一惊。

关于主角的成长，除了格斗技巧的传授，也在考虑各种其他可能。最终目的是想让不同玩家培育出的主角不完全相同。

……大家不要担心……

莎木全长十六章，第一章花费了三年，全十六章预计四十八年整。不过铃木裕先生仍旧全身心投入，日以继夜地指挥制作这款游戏。本作以拟真的世界为舞台，加入时间轴，只有品质完美之时，才会上市。注：游戏中所有物品均以等比例制作，主角可进入任何建筑物中，并触及物品，因采用了最先进的技术。

→横须贺最出名的一点在于它是驻日美军的海军基地所在。游戏中大家可看到比这画面还要细腻的图像。



■ 3．D2（A．RPG／WARP／GD4枚）：

倍受众人注目的这款作品，只因饭野贤治。这位先生曾说："不比生化 DC 版早发售行不行？（笑）"至于现在的制作进度，"已经装满 2 片 GD 了"，而且还会继续增加容量。"但由于没有装 5 片 CD 的盒子，所以大概不会制作那么多片吧（笑）！价格也一定会控制在一般消费者可以接受的范围，希望压到 6800YEN 以下。"

另外 D2 也打算对应 VMS 视觉记忆卡与通信机能，但是，并无对应 DC 专用枪的计划。对于喜欢拿枪射击的玩家们，可能会有些失望。



↑发售日已定，会不会促进 DC 的硬件销售呢？

D2 在气氛上虽与一代类似，剧情当然两样，罗拉不再是多拉吉拉的女儿。尽管 D2 这名字与 3DO"M2"上的那个相同，但二者却是完全不同的东西。D2 是饭野先生的心血之作，为了将游戏三维空间营造的更好，他不惜延期以发展新的开发工具。这样一位感觉敏锐的的游戏制作者，定然会借此机会向玩家展示自己的才华。

■ 4．电脑战机 2（DC／ACT／SEGA）：

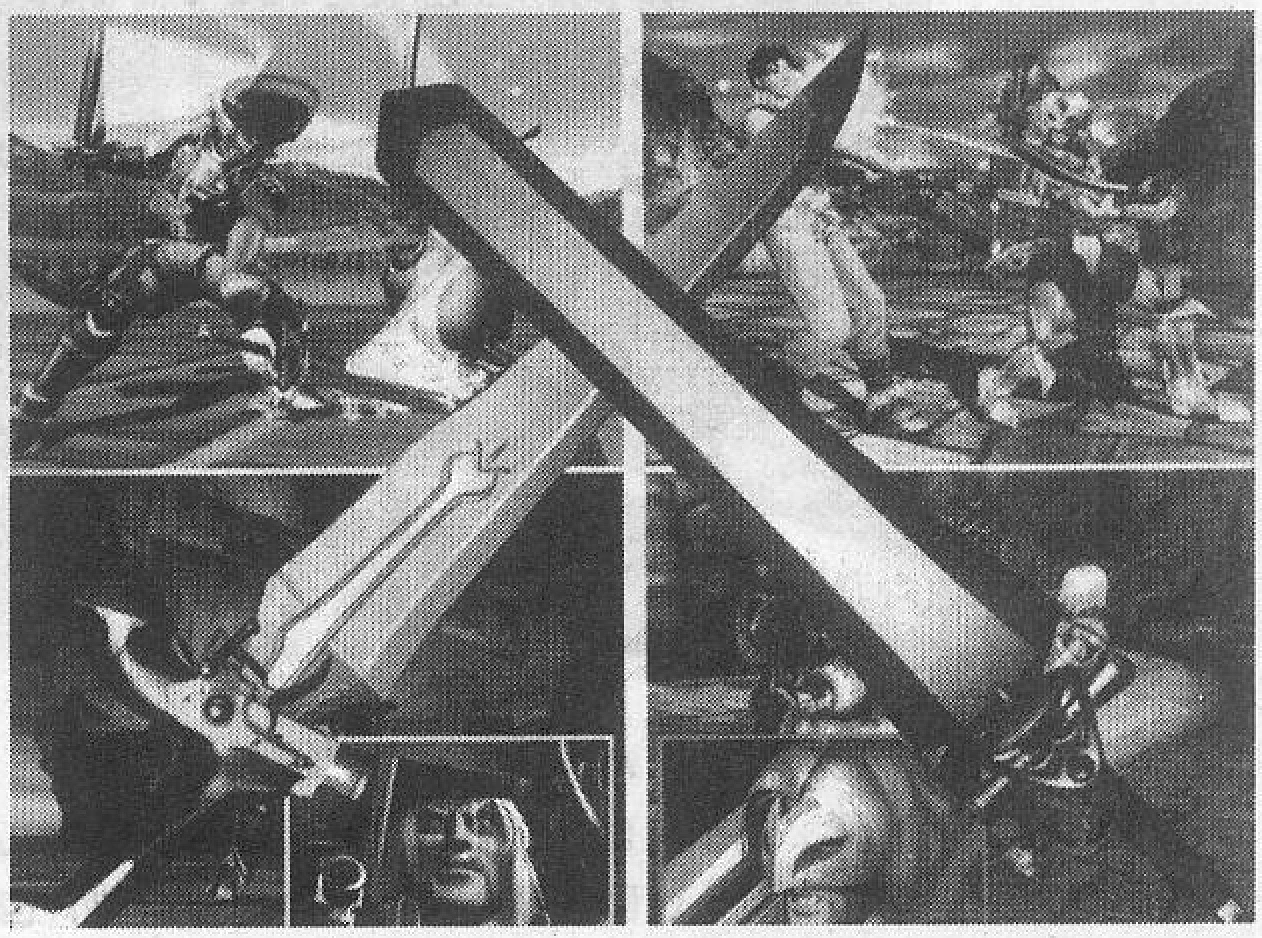
DC 发售前就已预定的软件。目前移植的是街机"5．4"版，从目前的画面看，完全不逊色于街机，更有其他新要素，并可进行通信对战。只是游戏最好配置专用操作杆，以体验机器人战斗的无尽乐趣。据编者观察，目前一些有此游戏的大小机厅中，"电脑战机 2"成为青少年最喜爱的游戏之一，大概是其操作方式的原因吧！而且对战之风很盛。

■ 5．格兰蒂亚 2（RPG／GAME ARTS）：

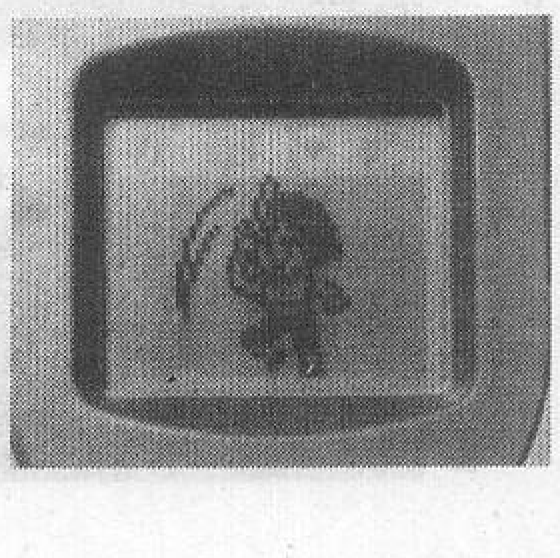
从前作看，这款游戏的发售日恐怕要到 2000 年冬季才能推出，这还是往快了说。目前的角色、剧情、系统设定相当顺利。已知的情报是世界观已与前作不同，系统有所进化。

■ 6．灵魂力量（DC／FTG／NAMCO）：

这是制作公司与 DC 阵营合作的超大作。效果力争十倍于街机。画面以外的主要变动之一，是模式变得更加丰富了，特别值得一提的是剧情模式"MISSION BATTLE"，令可玩性倍增。在这个模式中，有个"剑圣的石窟"，里面有个"EDGE MASTER"，就是使棍子的 KILIK 的师父，他会教给玩家格斗系统……。此外，在"MUSEUM MODE"中，玩家将可欣赏到大量



↑这是 BOSS，拥有刀魂的人，从装扮上看是个海盗船长无疑。NAMCO 在 DC 版中特意将 1P、2P 外形塑造得迥然不同，使玩家对相同的角色也会感到新鲜。



→角色到了视觉记忆卡中变成了这个样子。



→在『博物馆模式』中，你可以选择各种详细的资料设定，包括角色、舞台、武器、背景、结局等方面。

的“SOUL CALIBUR”的原画，更可对角色进行完全解析。对于这样一款男性化十足的游戏，想必早已成为国内 DC 玩家的狙击目标。N64 版赛尔达曾获 4 个 10 分，本作，也是 4 个满分。

■ 7．职业球会创造 DC 版（SLG／SEGA）：

在本作中得到了浦和红钻队小野选手的协助，使得队型更为丰富。另外，游戏对应了通信功能，预计定期将举行全国大会，而且可能会加入国外的球队。

■ 8．魔剑 X（AVG／ATLUS）：

首先，游戏的类别给人以 ACT 之感，但实际上“魔剑”更重视的是其前后的情节及整体趣味性，更趋近于 AVG。其次是可以自由操纵敌人身体的“PLAY IN JACK”系统。使用这个技巧来操纵敌人的话，由于玩家的不同，或是选择行动时的差异，都会使游戏内容有很大的改变。本作之所以不使用电影场面，而完全以 POLYGON 构筑，正是这个原因：情节随时都可能改变，固定的影像却是无法变化的。关于这个游戏，也有可用视觉记忆卡进行资料交换的传闻，经验共有虽利于通关，但这样一来游戏的乐趣就会……

■ 9．英雄谭（RPG／SUNRISE）：

目前 SUNRISE 所有的角色中，已经确定最少将会有 50 名机器人登场。至于其他的角色则会配合开发的状况而酌情增加。尽管作品在形态上基本算是 RPG，但里面还有包含战术 SLG 等其他类型的要素。而游戏中的特殊事件也都可以让人感受到每个角色不同的魅力。预定在今年 12 月发售。

■ 10．烙印勇士（ACT／ASCII）：

在这款极度激烈的奇特 ACT 游戏中，玩家必须斩杀成群结队的魔怪。听上去有些像“天诛”。但因原作的漫画在日本销售了 1000 万册，所以制作方面是非常尊重三浦老师创作的剧本。目前预定，从物的配音与动画版相同。包装则决定为 1 枚 GD，目标发售日是 99 年内。从目前极少量的照片看，本作在画面是非常精美的。



←表现出美丽画面与写实动作的战斗场面。可惜的是杂志图片上无法表示出那种精微动作的感觉。『魔剑』这款游戏是冈田和金子的意欲之作，但拥有独特世界观的『灵魂搜索者』会不会推出续作呢？

名作续篇的制作令人期待！

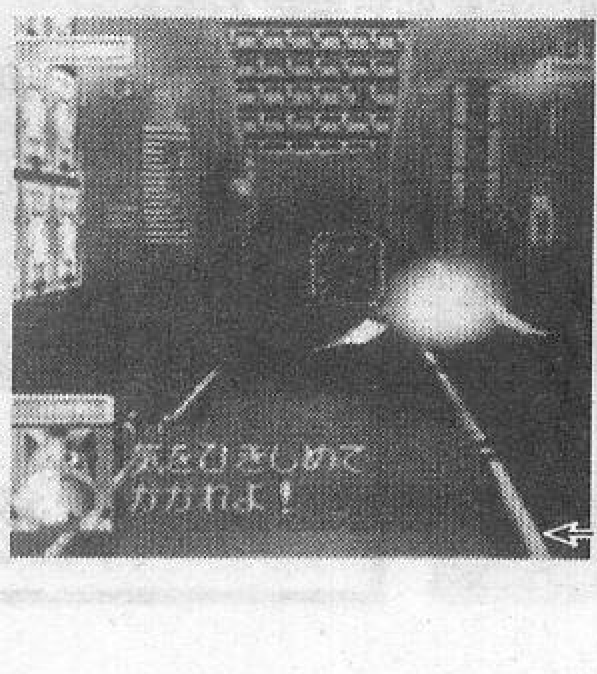
像什么 VR4，任天堂大乱斗 2，星际火狐 64 Ⅱ，FFT2，勇者 GB2，寂静岭 2 等游戏，都有制作的可能性。其中比较引人注目的有：

●骰子方块 2： 98 年 6 月 18 日前作发售，人气可谓超强。就公司方面而言，若是能够拥有更多新奇的好点子，也许就会考虑制作下一代。因此，公司本身现在确实有进行下一代制作的准备。着急的话不妨再玩玩一代，并请去玩具店收集一些相关的物品吧！

● NIGHTS2： SONIC TEAM 除了音速小子外，“梦精灵”也是款广为人知的游戏，期待制作小组出续作的人不少。中裕司先生指出：现在还未决定下一次的作品是什么，但希望能够活用 DC 的网络功能，现在小组正在进行网络通信的相关实验，试试看这样一来游戏的感觉会有何不同。而若做出了具体的企画，则一定会作出适合的角色，要么是音速小子，要么是 NIGHTS，都有可能。

●索尼克冒险 2： 游戏的前作制作费相当惊人，若是出 2 代的话不知……倒是有不少人希望 SONIC TEAM 推出“梦幻之星”的新作。中先生是一个相当少见的游戏制作人，在他的游戏中常常有独创的点子，比如，音速小子的冲刺就给人以一种浮游的感觉，这是其他游戏中感受不到的，希望这种绝妙的感觉也能够出现在下一款新作中。其实新游戏不一定非得是某大名作的续篇，最重要的是希望能够将原本游戏的优点加以发挥，让玩家们能再次享受那种充满速度的感觉，像 16 位 MD 时那样。如此一来，即便是全新的游戏，全新的角色，编者相信还是会大受欢迎的。

●合金装备 2： 轰动一时、不少玩家都玩过的大作。游戏的多变玩法是令人瞩目的一点，当特工的感觉也如此爽快。有人希望二代的场景是在温暖的南国，也有人希望一代的大头目能够再度出场。这一切期待、希望，统统传到了小岛秀夫先生的耳中。至于他的回应，则是“次世代 PS 机”……





←↗ N64 的“火狐”和“大乱斗”

传说中的游戏有怎样的发展？

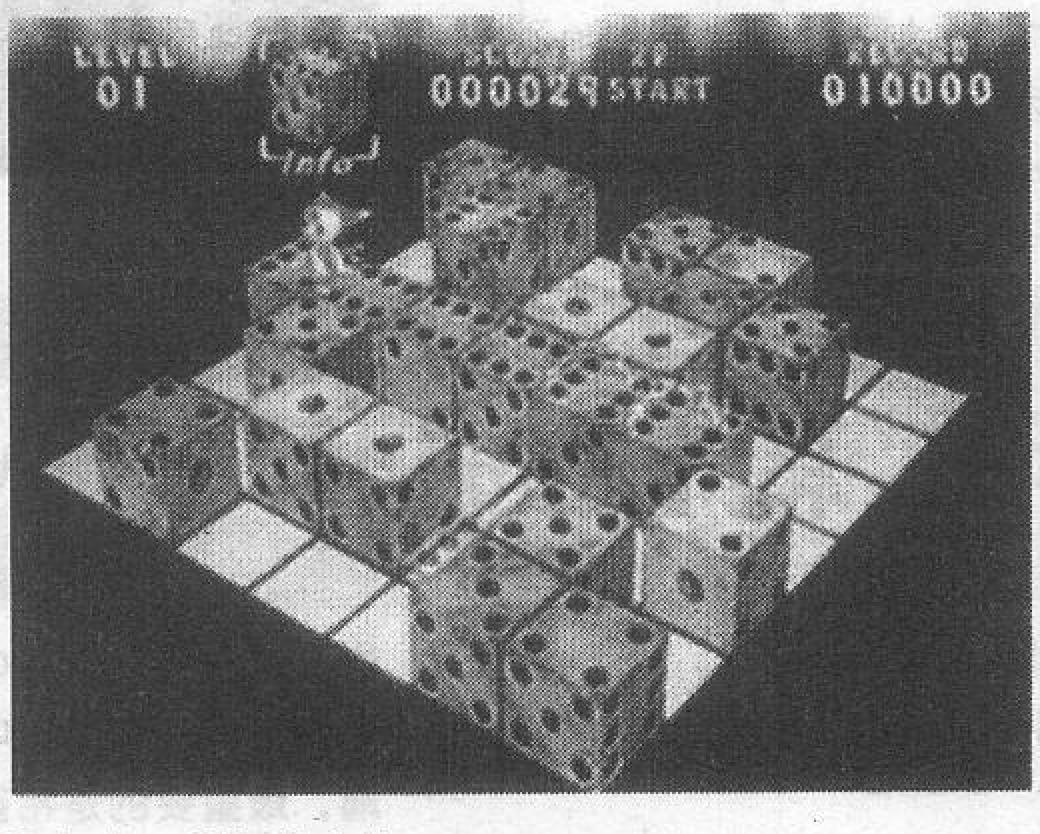
~ CHUN SOFT ~

●街 2： 剧作家长坂秀佳先生曾经表示过要将“街 2”和“街”对接在一起的想法。那么这个梦想是否会在索尼主机上实现呢？由于 PS2 能够让这款作品达到全程影片、全程配音的境界，成为一款“人人都可以进行的互动式游戏”。那么“街 2”会不会在 DC 上推出呢？就个人的喜好而言，编者是强烈希望“街”能推出续篇，不过由于前作的销售并未达到理想中的数字，所以在实现上可能会有些困难。难得有如此优秀的作品出现，要是 CHUN SOFT 在现阶段就放弃的话，那么无疑扼杀了游戏发展中的一个可能性。毕竟将这么让人感动并且划时代的点子制作成游戏并不是一件简单的事，单是“街”中的 BGM，想来就有不少玩家大呼过瘾。

●风来的西林： 如果推出高位机种的版本，会否采用 3D 表现，以及操作系统是否会由 3D 摇杆移动，然后按下 Z 键来射箭呢？厂商有所保留，不愿正面回答。唯一可以确定的只有壶、合成、小偷这些曾经广受好评的系统，应当会在新作品中推出。

~ NAMCO ~

看到 PS 后继机的画面后，便将访问目标锁定在东京大田区的 NAMCO 公司。进去后却发现宣传部的吉积先生和美丽的接待小姐已经带着满脸的笑容等候多时了。



●铁拳 TAG TOURNAMENT： 这街机虽然还是 SYSTEM12 基板，但是否会“顺理成章”地移至 PS，很难说，因为 PS 在性能上不足以完全移植此作。不过，“铁拳”这个系列的下一部作品，已经正式宣布要在 PS 后继机上推出。里面隐藏的问号是，索尼公司难道也要进军街机？因为 NAMCO 制作铁拳 4 时，必然要先推出街机，街机的底板是……？至于铁拳 4 的世界观设定，目前还是空白，登场的人物也要等到故事确定后才会决定。

●“山脊赛车”最新作： 对此，NAMCO 公司认为，RAC 类型的游戏一定会推出，但是不是“山脊”系列，就不好说了。而“永赖丽子”小姐的登场问题，可能会提出相关建议。

●美版 PAC MAN： 细心人都知道，PACMAN 到明年就要过 12 岁生日了。美国人开发了一款 3D 动作版 PACMAN，预定今年年中推出，这将是 PACMAN 家族全体总动员演出的力作。至于日本方面，仅仅停留在推出的意愿阶段，发售细节未定。

NAMCO 的著名系列，看来今后要依 PS2 的走向来决定，目前该厂正准备在 PS 上推出一系列作品。无论是铁拳还是山脊，最新作推出的前提是必须先具备多余的能力才行。

~ CAPCOM ~

下面让我们探访一下正牌 2D 格斗游戏的老铺，向卡普空的冈本先生挖掘一些情报。

●街霸Ⅲ： 这部作品，谨遵 DC 发表之初的言论，即有向 DC 移植的计划。至于在原创性要素的考量方面，不排除运用虚拟记忆卡的点子。

● RPG 游戏： “龙战士”推出续篇的可能性为 118％。而先前提到的每月推出一个短篇 RPG 的计划，目前也正在加紧动工，不过由于剧本延迟的原因，大概需要两年的时间才能推出。

~ SQUARE ~

● FF9： 在 PS2 发表会上，现场播出了 FF8 的电影，动画的精美让人印象深刻，正是在这种情况下，有人开始预测 FF9 的推出。不过就史氏的说法，现在暂还没有任何下一步动作。而 FF9 的机种是否 PS2 呢？也没有定案，总之，在 PS 上推出的可能性是 50％，因为 PS2 是兼容 PS 的。如果在高位机种推出，就两家公司的关系而言，仍然是在索尼机上推出的可能性最大，加之广大玩家们强力拥戴本系列，3D 超强的 PS2 将成为首选。推出时间则至少在 2001 年，待到 PS2 的普及达到一个最低限度才行吧。

~ WARP ~

● 300 万本 RPG： 很久以前，约在 D2 宣布不在 M2 上继续开发时，饭野先生便指出“300 万本 RPG 正在制作中”，最初当然是游戏的企画和故事剧情的设定，但经过了一年半之后，其制作的情况大致还是停留在前面的步骤，尚未到达开发阶段，果然 RPG 不是好做的。不过可以确定的是剧情至少有 5 种，且还在增加中。机种当然是 DC 了。

~ SEGA ~

许多玩家对于 SEGA 名作的动向都持有相当积极的态度。世嘉方面的回答大致如下。

●格斗之蛇 2： 本作可以大幅增加角色数量。目前预计登场人物可能超过 50 人，也可能包括“莎木”里的角色。SEGA 认为可能性大的有：VR 战警，音速小子，欧巴欧巴（86 年 STG 名作“FANTACY ZONE”的主角，莎木角色……）

●樱大战 3： 由于前作的完成度非常之高，就算制作 3，制作小组也还没有找到变更点。若在 DC 上制作，可能会导入通信机能。关于 GB 版的樱大战，目前尚未预定。

●光明系列： 这是深受中国、美国、日本等国玩家喜爱的游戏，当年土星在美国如此低迷，“光明圣柜”曾一举打入软件销量榜第三名。对于开发公司的高桥社长而言，这一系列作品就像是自己的儿女一样。估计时机成熟还会有续作，拥有 8 部作品的光明与黑暗系列，第 9 作会在 DC 上推出吗？

●街机系列： 目前 NAOMI 基板的作品移植可能性最大，较知名的有“VR 射手 2000”，“死亡之屋 2”。但 MODEL3 的赛车游戏还是有可能制作的。不过，DC 今后可能会以原创游戏为主。

沈阳华隆游戏批发中心

（批发 零售 邮购 维修）

诚招各地动画 VCD 经销商

特别推荐：日本原装索尼 7001 机，读碟速度快，具有万花筒画面，送双柄、AV 线、变压器、直读、记忆卡、5 款精典游戏，售 1150 元，邮费 50 元。

★原装索尼 PS(5501、7501、5501、7502、7503)机(送双柄、AV 线、变压器、直读、记忆卡、5 款精典游戏，售 1080 元，邮费 50 元

★原装土星 SS 机(送双柄、AV 线、专用电源、直读 IC、原装记忆电池、原版碟 1 片、5 款精典游戏，售 750 元，邮费 50 元

★超任光碟机，N－P 双制，可直接玩 1795 个节目，送双柄、AV 线、变压器、5 张金碟(1795 个节目；本中心为辽宁代理售 1080 元/台邮费 50 元。

★原装 128 位 DC 机(主机＋原装柄＋专用大功率电源＋AV 线)售 1680 元，邮费 60 元

DC 新碟：柯拉米空战之空中力量 500 元，灵魂力量 500 元，机器人高达 500 元，邮费 15 元

98 格斗王人物钥匙链 5 元/个，小袋 5 个，大袋 10 个，邮费 5 元

以下 DC 机配件均为原装，邮费 15 元/件：振动器 200 元，手柄 200 元，可视记忆卡 190 元，DC 与电脑连接器(VGA · BOX)200 元，RGB 线 40 元，S 端子线 35 元，99 拳王 480 元，快打刑事 2,480 元，首都高速赛车 480 元，世嘉拉力 300 元，索尼克 300 元，VR 战士 3 代 300 元，街霸 3 代 480 元，兰刺 350 元，卡普空对街霸 350 元，机器人大战 F480 元，摩洛哥赛车 150 元，方程式大赛 150 元，新节目电话询问。方向盘 550 元，摇杆 450 元，邮费 30 元

品名	价格	邮费	品名	价格	邮费
PS 日产原装振动柄	130	15	PS、SS、N64 三用方向盘/振动方向盘	180/220	40
PS 野牛振柄/双振柄	108/88	15	PS PDA 掌机	460	15
PS 振动椅垫(对应全部游戏)	200	30	PS 与 PDA 外形相同全 IC 记忆卡	55	10
PS 舞蹈跳垫(兼容所有游戏)	110	30	PS 飞行摇杆/原装三用 3D 震动摇台	75/240	25
PS 震动背心(对应全部游戏)	150	30	PS 专用摇台/PS 专用震动摇台	80/100	25
PS 双人街机感大摇台(直插 PS 机)	180	40	PS VCD 电影卡/四打分插	230/90	15
PS HORI 单人大摇台	130	25	PS 中文金手指卡＋99 新书	45	15
PS 铁手振动枪(含脚踏板)	65	15	PS 2 合 1 专用制转/鼠标	40 /38	15
PS 化解危机振动枪	65	15	PS 精美专用挎包/对打线	25/15	10
PS 原装带退膛振动枪	160	15	PS 北通透明专用震动方向盘	240	30

品名	价格	邮费	品名	价格	邮费
PS 原装长线光头(5xxx,7xxx 系列用)	260	15	SNK、NGP 彩掌机(赠 98 拳王)	890	30
PS 原装短线光头(1001,3500,5903 用)	180	15	世嘉彩色手掌机(赠电池盒)	550	30
PS 15B/30B/120B 记忆卡	15/35/45	15	世嘉彩色手掌机专用电源	15	10
SS 原装三洋光头/JVC 光头	110/110	15	N64 主机＋变压器＋原柄	880	50
SS 液晶记忆手柄/遥控柄(2 只)	65/110	15	N64 通用金碟(1－6 张/套)	30/张	10
SS 记忆卡/SS 光电枪	70/15	15	超任金碟全套 5 张含目录(可用于 PC 机)	100	15
SS 原版碟 VR 战士，高达，烈岛震撼	15	10	超任目录/超任制转	10/60	3/15
GB 充电电池组，彩机/薄机/厚机	40/35/35	15	拷贝超任节目，20 片起邮，需写节目编号		10
GB 音箱/摇杆/变压器/放大镜	15/10/10/15	10	超任双线变压器/AV 线	30/15	15
GB 精美挎包/GB 小挎包	35/20	10	PS R5 震动柄(可震，可驾驶)	100	15

各种攻略书，5 元/本，邮费 5 元，圣剑传说、恐龙危机、太空 6、太空 7、太空 8、生化危机、宿命传说、胜利 11 人、汪尔达之心、燃烧战车加强版、浪漫沙加 2、寂静岭、3D 饿狼、红色警报加强，机器人合集、格兰蒂亚、武士道烈传、雅典娜、寄生前夜、幻想水浒传，女神异闻录、王牌空战 3、星之海洋、快刀、封神演义……

本月特价商品 莫失良机：全新原装彩色 GB 机 500 元/台，夜光二用型 GB 机 390 元/台，原装超薄 GB 机 270 元/台，邮费均 30 元；

诚聘 本中心因业务量增大，诚聘熟练掌握动画 VCD、PS 软件营业员，待遇从优。

日本卡通动画 VCD 新登场，日粤语发音，中文字幕，彩面珍藏版，10 元/片

绝爱，太空 8	1CD，1CD	高达 0080，0083，0079	3CD，6CD，6CD
GTO(动画版)，青之 6 号	1CD，3CD	停不了的华尔兹	2CD
天空战记，风的名字是…	3CD，2CD	橙路 TV 版，剧场版	24CD，1CD
侍魂 2 斩魔传，98 拳王	1CD，1CD	新世纪福音战士，剧场版	13CD，4CD
病毒(99 日本第一部全 3D 人形动画)	3CD	超时空要塞－可有记起爱	2CD
Lain(玲音)，亚基拉	5CD，2CD	DNA²，电影少女	5CD，3CD
彼男彼女的故事(1～14)	7CD	樱花大战全集(1～4)	2CD
吸血姬美夕，南海奇皇	2CD，6CD	超时空要塞Ⅱ，加强版	3CD，4CD
罗德岛战记	9CD，6CD	我的爱神(女神异闻录)	3CD
勇者斗恶龙，破邪大星	10CD，3CD	心跳回忆－动画版	1CD
浪客剑心－追忆篇(1～3)	3CD	银河英雄传说全集	55CD
EAT－MAN(食人)	6CD	尼古斯托宇宙战记	6CD
真三一万能读，完结篇	6CD，1CD	东京巴比伦，X 战记	1CD，2CD
名侦探柯南 系列	6CD	暗黑破坏神，火魅子传	3CD，2CD
真女神转生，幽游白书	2CD，2CD	攻壳机动队，幽灵公主	2CD，2CD
碧奇魂 TV 版，爆炎	6CD，2CD	剑风传奇，青春战士	13CD，1CD
高达倒 A GUNDAM	6CD	AD 警察，英雄本色	1CD，1CD
天地无用(剧场版)	8CD，2CD	超时空要塞 TV 版	12CD
高达 W，Z，ZZ	17CD，17CD，16CD	圣子到 BOY，孔雀王 2	12CD，3CD
高达 08MS 小队，剧场版	6CD，1CD	99 城市猎人，非常偶像 KEY	2CD，2CD

经典日剧 VCD 精选，中文字幕，10 元/片

东京爱情故事，GTO	11CD，12CD
东京仙履奇缘，小报	11CD，10CD
人往高处爬(人生有情)	11CD
新闻女郎，101 次求婚	11CD，12CD
救命病栋 24 小时	12CD
金田少年事件薄	9CD
爱情白皮书，一吻定情	11CD，6CD
失乐园，29 岁圣诞节	13CD，10CD
星之金货Ⅰ、Ⅱ	12CD，14CD
同一屋檐下Ⅰ、Ⅱ	12CD，14CD
16 岁新娘，沙滩小子	10CD，12CD
神，只是再多一点时间	12CD
沉睡森林，单身贵族	12CD，10CD
三姐妹侦探团(猫眼)	10CD
苯葆四姐妹，猎艳男孩	12CD
是谁偷走我的心	5CD
恋爱季节，恋爱本色	12CD，12CD
男人三十五，未成年	11CD，11CD
恋の暴走特急	12CD
魔女の条件，刑警先锋组	12CD，12CD

日本经典音乐 CD 百余种，15 元/片

魔法公主歌集	1CD
纯爱手札藤崎诗织	1CD
宫崎骏主题歌全集	1CD
罗德岛战记精选集	1CD
樱花大战Ⅰ、Ⅱ	2CD
浪客剑心歌集	1CD
机械人大战 F 完结篇	1CD
超时空要塞主题歌集	1CD
超时空要塞 7 实况演唱会	1CD
机动战士精选集 1	1CD
太空 8 主题歌集	1CD
电视卡通主题歌总动员精华 3	1CD
机动战士主题歌集	1CD
99 特新日本歌曲精选Ⅱ，Ⅲ	2CD
新世纪 EVA－真心为你	1CD
古灵精选(橙路)单曲精选	1CD
幽游白书	1CD
纯爱手札 歌曲精华篇	1CD
超时空 MACROSS PLUS 原声带	1CD
新世纪 EVANGLION	1CD

以上碟片邮费：15 片以下 邮费 15 元，超 15 片每增加 1 片加 1 元。5 片以上每张增加 1 元。本中心大量 PS、SS 软件，5 片以上起邮，邮费同 VCD 相同。索取 SS、PS、CD 目录 3 元/份，须附回程信封贴足 0.80 元邮资及信箱。

GB 单卡

口袋妖怪(红)	22	口袋恋爱	22	数码怪兽(中)	25	麻将王(新)	50	98FIFA	25	异形Ⅲ	18
口袋妖怪(绿)	22	牧场物语	22	名侦探柯南Ⅱ	23	格斗之王(新)	50	饿狼传说	20	上尉密令	15
口袋妖怪(青)	22	三国英雄传(中)	22	花木兰电脑版	22	心跳回忆(新)	80	世界英雄	20	玛莉Ⅵ	25
口袋妖怪(紫)	60	月影村怪物	22	萨尔达传说(新)	45	太空战士 4(中)	38	侍魂Ⅱ	20	实况足球	25
美少女战士	16	第二次机人大战(中)	32	勇者斗恶龙(新)	45	97 格斗王	65	幽游白书	15	格斗专辑 5 合一	36
吞食天地(中)	22	天外魔境	25	罗德岛战记(新)	45	96 格斗王	17	魂斗罗	16	黑猫警长	18
三国志(中)	22	游戏王	50	口袋妖怪 6(新)	50	篮球飞人	20	忍者神龟	15	NBA 篮球	22

GB 合卡

12 合一(彩)	太空 4(中)，坏玛莉，陆海空大战，勇者斗恶龙，口袋黄等	165	(彩)12JPS－631	口袋黄、绿、红，恶 3(中)，游戏王，第二次(中)，太 4(中)，96，饿狼	155
13 合一(新)	太空 4(中)，侏罗纪，勇斗龙，第二次(中)，口袋恋爱，口袋系列等	165	12 智慧大全	三国 3(中)，第 4 次，信长，地球保卫战，魔界塔七，沙特	90
26JK－038	武士魂 3，96 快打，饿 2，世界英雄 2，斗神传，洛克人 5，七龙珠	155	5 合一 C	斗神传，超级大金刚，玛莉 3，三国志(中)，七龙珠 2	53
10G	96 格斗，大贝兽，怪兽竞走，司令官月面之战，头文字 D，牧场物语	100	14JPS－02996	格斗王，魂斗罗 2，忍者乱太郎，江户大百科，大盗伍佑门 2	45
13HK1301	口袋黄，口袋恋爱，太空 4(中)，第 4 次(中)，三国(中)，中国像棋等	155	16JPS－002	格斗天王 98，97，饿狼特别版，95，96 格斗王，快打旋风	55
20 合一(彩)	口袋(黄、青、绿、红)，信长，SD 战国传，雪人，泡泡龙等	105	28JK－814	七龙珠，魂斗罗 2，太空侵略者，矿工，方块，快速玛莉	40
20 合一 A2001	(彩)口袋(黄、青、绿、红)，信长野望 2，精灵，口袋赛车，坦克	120	26JK－819	樱桃小丸子，忍者龟 3，花式接球，雀四郎，F1，玛莉，美少女	40
10E	口袋红，月影怪物，第二次大战，洛克人 5，96 圣剑，太 3，萨尔达等	100	彩 29DC－071	大盗伍卫门，陆海空，口袋黄，96，太 4(中)，三国(中)，第二次(中)，柯南 2	165

以上 GB 卡邮费 6 元/盘 | **本中心大量回收二手索尼 PS、土星 SS 机** | **原装 MD 世嘉机摇台，数量有限，售价 75 元，邮费 20 元**

特别推荐

★九成新，超任＋博士 7(32M)机，送全新双柄、AV 线、变压器、正常使用，随机送 20 片软盘及超任目录，售 650 元，邮费 50 元

★二手全新包装索尼 PS5501、7501 机，保正常使用，新主板，双柄、AV 线、变压器、记忆卡、10 款精典游戏，售 850 元，邮费 50 元

★二手土星机，保正常使用，新主板，全新双柄、AV 线、直读、10 款精典游戏，售 550 元，邮费 50 元

★全新 5.5 吋彩电，自带天线，可收看电视，可用于任何游戏机及 VCD 机及 VCD 机，售价 450 元，邮费 30 元。

★二手 5.5 吋彩电，功能与上述相同，售价 330 元，邮费 30 元。

★二手原装 N 制彩电，外观及画质均好，木箱运输，安全可靠(须有火车站地区可邮购，如有电话最好写在汇款单上)，29 吋索尼特丽珑(220V)售 1100 元，25 吋售 900 元，邮费 150 元，日本原装 14 吋二手 N 制彩电(220V)，售 400 元，12 吋 PS 专用 RGB 彩显 380 元，邮费 80 元。

分店招收维修索尼 PS、土星 SS 及其它游戏机学员，包教包会。详情电话联系：
024－23510278

邮购(收款)地址：沈阳市和平区北市一街 56 号 北市市场 18 C 号　收款人：李彬　邮编：110002
电话(传真)024－22521225　批发专线(只限批发)01394007836　01399820456
乘车路线：北站乘 209 路，南站乘 216 路，到北市场下车，北市邮局北行 60 米，跳蚤市场一楼大厅内 18C 号
沈阳分店：沈阳金利达游戏专营店　联系人：马宏杰　电话：024－23510278(全天)　邮编：110001
分店地址：沈阳市和平区胜利南街 49 号，南站长途客运站南行 300 米　※分店专业维修索尼、土星机；速度快、价格廉。

北京穗京、伍飞商行

DC128位游戏机:主机+电源+手柄+AV线+保修单+2张原版游戏=2300元

PS新型号机(9000、9001、9002、9003型):

主机+电源+直读+双普通手柄+记忆卡+保修单=1118元

PS读盘能力强、耐用的7501型(美版)游戏机:

主机+电源+直读+双普通手柄+记忆卡+保修单=1058元

各种彩色黑白GB机零售批发

注:因为现在游戏主机市场价格变化很快,当本广告和您见面时,现市场价格可能有浮动,决定购买者请来店(电话)咨询。

想买游戏机不上当 穗京商行走一趟

各种游戏机哪批发 伍飞商行第一家

动画剧场.10元/片.10张起邮.邮费一律每次15元.款到即发。

名称	枚数	高达V(20周年纪念版)	6	海滩之战	1	攻克机动队	2	街霸Ⅱ	2
新世纪少年EVA TV版	13	麻辣老师GTO	1	DNA²	5	3X3只眼Ⅰ+Ⅱ	7	冒险少女娜汀亚	2
新世纪少年剧场版	4	高达F91	2	电影少女	3	新罗德岛	7	南海奇皇	6
超时空可曾记得爱	2	高达马沙反击	2	孔雀王三部曲	3	浪客剑心-镇魂歌	2	力古斯托宇宙战记	2
超时空TV版	12	高达W(剧场)	2	圣子到	12	浪客剑心-追忆篇	3	音乐CD(单枚)	
超时空要塞Ⅱ	3	幽灵公主	2	碧奇魂	6	彼氏彼女	12	樱花Ⅰ、樱花Ⅱ、EVAⅠ、	
超时空要塞Plus	4	风之谷	2	幽游白书	24	心跳OVA	2	EVAⅡ、浪客剑心、心跳、	
高达0079	16	樱花大战	2	我的爱神	3	闹鬼学园	6	宫崎骏作品集、高达、罗	
高达W TV版	18	王立宇宙军	2	X战记	2	银河铁道999	3	德岛战记、超时空、橙路、	
高达ZZ TV版	16	城市猎人:		不思议游戏	4	魔法骑士特别版	2	魔法公主、幽游白书、99	
高达Z TV版	17	99城市猎人	2	天空战记	3	银河英雄外传	6	日卡通合集Ⅱ、Ⅲ	
高达0080	3	爱与宿命连发枪	2	饿沙罗鬼	7	侍魂Ⅱ	1		
高达0083	6	便衣女警	2	世界末日	2	天地无用	2		
高达MS08小队	6	百万黄金	1	青之6号(完全版)	4	LaLn	5		

因为游戏节目和动画系列新品种上市速度快,请常来本连锁店阅览。外地朋友敬请函索全新节目表,《动画、音乐CD合集表》5元,来信请附"写好回邮地址、贴好邮票的信封",如能电话联系更佳。

穗京商行汇款地址:北京市西城区西四北大街1号　收款人:李志军　邮编:100035

电话:010-66163885　联系人:李先生、王先生

(平安里十字路口西南角、13路、107路、105路、22路、111路、103路(汽)平安里站)

伍飞商行汇款地址:北京市东城区鼓楼东大街303号　收款人:王彪　邮编:100009

电话:010-64064351　联系人:高先生、王先生(鼓楼东30米路北)

《电子游戏原画设定珍藏版——色彩王国》

电子游戏原画设定珍藏版

色彩王国



你想知道动画片中妩媚的美少女是怎样被设计出来的吗?你想知道电玩游戏中英俊的白马王子的原画绘制过程吗?《色彩王国》将详尽地告诉你这一切。

《色彩王国》是一本介绍人物彩色线描技法的美术书籍,全书分为三章,"通往王国之道"、"王立绘画馆"、"大门敞开了"。以当代日本最受欢迎的九位线画作家(小林智美、金子一马……)的创作经历和绘画风格为主线,详尽描述这些专业大师从选择纸、笔、墨,到创意、形象设计,直至勾勒轮廓、上色的全过程。本书图文并茂,深入浅出,是一本"让人看了便欣然动笔作画"的佳作。

随书赠送Win95/98&Mac对应的CD-ROM一张,内含220张精彩游戏设定资料,实为不可多得的珍品。

本书16开本,彩色96页,黑白32页,定价仍为25元,9月上旬出版发行。

以介绍电子游戏新攻略、新游戏为主的《电玩俱乐部》系列丛书第5辑现已出版,每册定价:12.80元。

邮购办法:

①每册书另加挂号费2元,邮费免收

②到当地邮局汇款至北京市朝阳区甜水园北里16号楼图书批发市场130号北京春城书社

联系人:薄国庆　邮编:100026

电话:(010)65010344　(010)64447183

重庆仙童电玩俱乐部

重庆首家电玩会员店,各种电玩或租或买均可入会。

PS机每天租金5元,欢迎租借。

批发零售:索尼(PS)主机及各种PS周边配件及游戏软件。PS**游戏碟价格极低**。世嘉(DC)全套。任天堂(N64)任天堂GB手掌机:彩色GB机540元,超薄GB 290元,荧光GB机420元,各种GB配件及百余种GB游戏卡带,价格从优。

邮购费:GB机20元/台,GB卡10元/张,PS碟片邮费10元(10张起邮)

本俱乐部定期举办有奖电玩大赛,并备有多种游戏攻略、金手指密码,免费供电玩迷们参阅。

特别推出:太七、太八、心跳回忆、街霸、福音战士等多种人物手办,游戏挂画、多种游戏扑克(98格斗、圣传、浪客剑心等)及人物T恤、动画VCD等。另开办游戏光碟可出租业务,GB卡互换,回收业务,各种电玩邮购业务,欢迎玩友来电查询。

"本店绝不出售翻新机及更换光驱的主机"。



地址:重庆市渝中区较场口石灰市4号

邮编:400010

电话:023-63741116

传真:023-63736302

北京华冕游戏机专营店

(游戏卡以旧换新,只限北京地区)

邮购价目表(有效期:99年9月1日~99年10月1日)

本店所售GB卡均免邮费,目录所登价格即为实际汇款金额

原华冕游戏机专营店已扩建为华冕GB专营店和华冕次世代游戏机专营店。

鼓楼东大街177号为华冕GB专营店。鼓楼东大街179号为华冕次世代专营店。两店相临,游戏机软硬件应有尽有。

华冕GB专营店专营GB手掌机配件和卡带,黑白单卡、合卡、彩色单卡、合卡,样样俱全,价格低。GB卡以旧换新(仅限本店所购卡,因特殊原因外省顾客不可换卡) 服务咨询电话:64077134 联系人:李欣

华冕次世代游戏机专营店专营索尼游戏站、土星128位DC机及配件。购物环境舒适,品种全、价格低、服务好、质量保证,新金手指密码免费赠送。 服务咨询电话:64053225

		单价	邮费
GB手掌机	原装 GAME BOY 彩色手掌机(配原装电池)	520	20
	原装 GAME BOY 超薄袖珍手掌机(配原装电池)	285	20
	原装 GAME BOY 夜明超薄手掌机(配原装电池)	390	20

GB手掌机单卡

格斗类		四驱车 2	25	口袋妖怪(绿)	26	三国志(中)	25	花木兰	25
95格斗王	23	J联盟足球	21	口袋妖怪(青)	26	沙漠风暴	28	蚯蚓战士	21
96格斗王	23	荣光足球	21	口袋妖怪(紫)	65	动作ACT类/射击类		丛林冒险	21
97格斗王	68	F—1赛车	25	口袋妖怪(黄)	35	忍者龙剑传	25	玛莉 3	27
饿狼传说 2	23	叮当赛车	25	化石创世	50	大金刚	25	玛莉 6	25
饿狼传说 3	23	钓鱼	25	大贝兽物语	28	大金刚 3	28	玛莉 7	25
斩红郎无双剑	28	爆钓列传	28	高气压术	25	魂斗罗	25	炸弹人	21
街霸 2	25	国际象棋	25	鬼太郎	25	怒之要塞 2	25	虎鸽	21
世界英雄	25	GOGO赛车	25	天外魔境 2	28	忍者神龟 3	25	恐龙猎人	21
幽游白书	21	天使之翼	21	西游记	22	X超人	25	蝙蝠侠	21
真人快打 3	22	养成类		无敌金刚	22	玩具总动员	21	索尼克 5	21
快打功夫	22	美少女战士	23			妖怪二代	22	索尼克 6	21
鬼男塾	22	桃太郎电铁	25	悟空飞翔传	27	热血硬派	22	复仇者	28
GB快打	22	口袋恋爱	26	游戏王	45	风中奇缘	21	真实的谎言	24
杀手学堂	21	超魔神英雄传	25	复刻版 3	35	鬼马小精灵	21	动物乐园	21
体育类		侏罗纪(中)	58	数码怪兽	75	幸运的卢克	21	摩登原始人	21
篮球飞人 2	21	忍空	21	SLG类战略		木偶奇遇记	21	恶魔城	21
滑板小子	26	鸡蛋仔俱乐部	22	98海战	25	口袋妖怪大竞赛	35	机械战警 3	21
99冰球	26	恐龙蛋	22	国道物语	22	大力工头	22	异形 3	25
NBA JAM	25	养成机械人	40	海陆空大战	25	阿拉丁	21	上尉密令	22
96NBA	23	RPG类		星际战争	25	洛克人 4	25	名侦探柯南	25
97FIFA足球	21	月影村的怪物	25	牧场物语	25	洛克人 5	25	名侦探柯南 2	25
98FIFA足球	23	暗黑封印	25	第二次机械人(中)	36	洛克人 8	35	小鬼当家	22
胜利11人足球	26	吞食天地 3(中)	25	第二次机械人(日)	28	口袋妖怪(紫)	65	蜘蛛人	22
卡比之星	25	太空战士(中)	35	大海战	22	侏罗纪公园	22	死亡禁区	22
四驱车 1	25	口袋妖怪(红)	26			鸟人战队	21		

GB彩色单卡

游戏王	43	心跳回忆(虹色青春)	75	女神转生外传二代	44	拉力赛车	45	99NBA	45
信长野望	45	人猿泰山	63	黑超特勤组	50	大富翁	43	狂热节拍	45
情书 3	40	大盗伍佑卫门	43	坏玛莉 2	52	保龄球	43	麻雀王	45
飞龙拳	40	垂钓巴斯鱼	40	格斗霸王	60	勇者斗恶龙	52	顶级赛车	45
玛莉 3	40	蚁哥正传	40	怪兽GOGO	63	炸弹人	60	塞尔达传说	45
3D丛林冒险	35	真人快打 4	40	罗德岛战记	40	炸弹人RPG	60	口袋弹珠台	45
血腥咆哮	40	卡米罗	40	吉米过去篇	43	学级王	60		
口袋魔珠	44	女神转生外传	43	叮当猫赛车	45	巴比娃娃	48		
心跳回忆	70	大贝兽物语	45	大金刚	45	首都高校赛车	45		

GB手掌机合卡

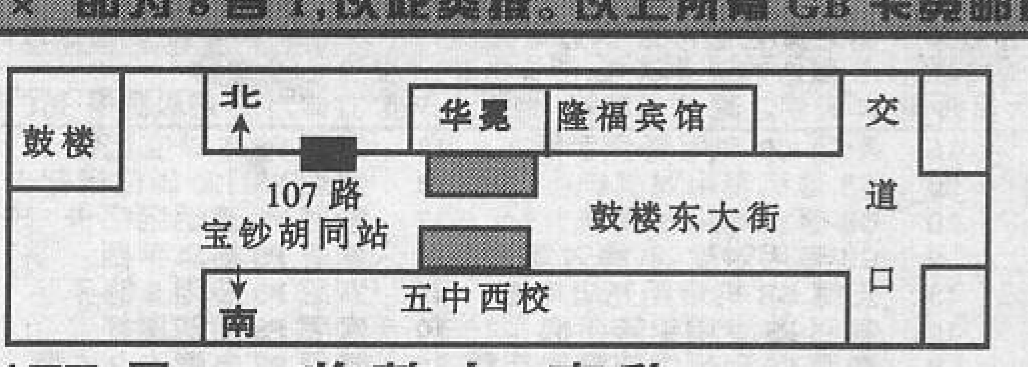
005001	太空战士4中文,吞3中文,三国志中文,96格斗,圣斗士星矢	70
005002	96格斗之王,幽游白书,鬼男塾,成龙功夫,绝对无敌	35
007003	玛莉6代,坏玛莉奥,N64玛莉奥,玛莉医生,玛莉水管工人,玛莉网球,玛莉撞砖	35
010001	96格斗,双截龙1、2、3,洛克人1、2、3,魂斗罗1,2,热血硬派	45
011001	96格斗,饿狼3,悟空激斗传,98极速赛车,魂斗罗,幸运猴子,玛莉兄弟,俄罗斯方块,玛莉医生,打击方块,挖金块	45
009001	96格斗,95格斗,饿狼3,悟空飞翔传,冒险岛2,玛莉医生,打砖块,坦克大战	45
008001	96格斗,饿狼3,篮球飞人2,天使之翼,热血躲避球,绝对无敌,扑克王,俄罗斯方块	45
006001	音速5,热血足球,俄罗斯方块,玛莉医生,解谜小子,南极企鹅	30
007001	魂斗罗,兔宝宝,冒险岛2,大坦克,炸弹人,打击方块,仓库番	230
008002	心跳2,口袋黄,三国中文,新机器人大战中文,吞3中文,太空4中文,口袋情人2,超魔神英雄传2	145
011002	96格斗,95格斗,饿狼3,四驱2,N64玛莉,乱马1/2,玛莉兄弟,俄罗斯方块,玛莉医生,太空侵略者,米奇老鼠	45
015001	96格斗,幽白3,龟3,魂斗罗,魔鬼终结者2,法拉力赛车,泡泡龙3,智慧老鼠,坦克大战,玛莉医生,俄罗斯方块,N64玛莉,音速5,雀四郎,四驱2	45
013001	洛克人5,洛克人4,洛克人3,洛克人2,洛克人1,坦克大战,俄罗斯方块2,玛莉医生,仓库番2,企鹅世界,扑克小子,疯狂赛车,炸弹超人	55
012001	轰炸超人6代,轰炸超人5代,轰炸超人4代,轰炸超人3代,轰炸超人2代,轰炸超人1代,坦克大决战,玛莉医生,超级玛莉兄弟,雷霆战机,越野机车赛	55
010002	96格斗,口袋妖怪(青),月影村的怪物,口袋轰炸超人4,勇者历险,第二次机器人大战,塞尔达传说,圣剑传说,大金刚,隐忍传说	85
011003	吞食天地中文,口袋里的英雄(绿),恶魔城3,魔法阵,大战争,骑士物语,樱桃小丸子,役满,玛莉医生,坦克大战,俄罗斯方块	65
011004	第二次机器人大战(中文),口袋妖怪(红),三国志(中),女神转生2,玛莉医生,智慧方块,役满,仓库番2,打砖块,网球,矿王	65
004001	第二次机器人大战(中),太空战士4(中),吞食天地(中),三国志(中)	70
007002	96格斗,饿狼传说3,炸弹人2,魂斗罗6,冒险岛3,米老鼠4,蜡笔小新4	40
009002	口袋妖怪(黄),塞尔达传说,新大富翁,罗德岛战记,轰炸超人6,首都高赛车,彩色打砖块,青蛙勇士,虫虫传说	120
009003	口袋妖怪(黄),口袋妖怪(青),口袋妖怪(绿),口袋妖怪(红),96格斗,三国志(中),太空战士4(中),大战争,信长野望	100
011005	96格斗,大金刚3,机器人大战,役满,俄罗斯方块,锄大D,仓库番2,越狱金刚,玛莉医生,摩托车大赛,坦克大战	40
012002	勇者斗恶龙,玛莉2,陆海空大战2,大富翁,英雄骑士传,口袋(黄),新机器人大战(中),吞3(中),太空4(中),音速小子5,泡泡龙2,N64玛莉	145
006002	太空战士4(中),口袋妖怪(黄),第二次机器人大战(中),口袋妖怪(青),超级玛莉8,三国志(中)	85
006003	女神转生2,美少女战士R,美少女方块,梦幻仙女,芭比娃娃,美女赛车	37
005003	F-15战斗机,狮子王,上尉命令,魂斗罗6,机甲战警	38
008003	96格斗,98极速赛车,洛克人3,轰炸人3,雪人兄弟,口袋彩色龙,青蛙勇士,98极速赛车	45
010003	96格斗,篮球飞人2,轰炸超人3,魂斗罗,冒险岛,雪人兄弟,米老鼠,玛莉兄弟,役满,打砖块,智慧方块,俄罗斯方块	45
011006	饿狼传说3,96格斗,侏罗纪公园2,NBA篮球,兔宝宝,热血足球,双截龙3,智慧方块,打砖块,仓库番2,坦克大战	45
008004	饿狼传说3,SD战国传2,轰炸超人5,克星兄弟3,兰色精灵2,饿狼传说,战国物语,幽浮精灵	35
010004	FIFA98,饿狼传说3,热血排球,明星曲棍球,热血高校,实况篮球,实况明星足球,花式桌球,乒乓球大赛,大灰狼高尔夫	40
009004	太空战士4(中),三国志(中),天外魔境3,超魔神英雄传,信长野望,大战争2,太空统治者(中),天外的来客,乱世英雄(中)	75
008005	第二次机器人大战(中),美少女,保龄球,小蜜蜂,炸弹人,国际棋王,功夫,吹气小精灵	43
002001	三国志(中),第二次机器人大战(中)	43
011007	太空战士4,吞3(中),第二次(中),三国志(中),信长野望2,大盗伍佑卫门2,恶魔城3,希望之剑,勇者传说,创世纪外传,领土模拟战	95
006004	口袋(黄),太空4(中),魂斗罗,N64玛莉,冒险岛,忍者龟3	70
009005	口袋(黄),96格斗,音速5,雀四郎,绝对无敌,玛莉医生,俄罗斯方块,炸弹人,四驱车	70
008006	心跳回忆2,口袋(黄),三国志(中),新机器人大战(中),吞食天地(中),太空战士(中),口袋情人,超魔神英雄传2	145
013002	口袋(黄),口袋(绿),口袋(红),口袋(青),大富翁,口袋情人2,口袋收藏品,英雄骑士传,勇者斗恶龙,太空4(中),第四次机器人大战(中),侏罗纪(中),天外魔境2	145

注:凡编号为"005×××"即为5合1,"008×××"即为8合1,以此类推。以上所有GB卡免邮费。

游戏机维修部

更换土星激光头(JVC)	150
更换土星激光头(三洋)	150
更换SONY激光头	
更换土星直读IC	
更换SONY直读IC	
土星电源修理	
SONY电源修理	

大部分机器立等可取,由于特殊原因外省顾客请勿寄机器修理。



北京市顾客请乘107路电车宝钞胡同站下车,华冕在隆福宾馆隔壁,五中西校对面。

汇款地址:北京市东城区鼓楼东大街177号 收款人:李欣

邮政编码:100009 电话:010-64077134

广告速递

北京万和一族电子销售中心

BEIJING WANHE ELECTRONIC SALES LTD



北京万和一族游戏机维修中心正式营业

本中心为加强售后服务保证及解决众多玩友对游戏机产品的维修、保养等方面的需求，特成立"万和一族游戏机维修中心"拟定于9月10日正式对外承接各类游戏机的维修业务，届时维修中心的全体员工将以优质快捷的维修服务，低廉的收费价格为您效劳。电话:84034181(维修中心地址与本中心同址)

◆9月11－9月12日二天为庆祝维修中心开业，特举行优惠维修日活动，凡于此期间来本中心进行游戏机维修的顾客均可享受全免维修费用。如需更换零部件只收取其相应部件成本费。◆

北京万和一族－朝阳区劲松分店正式营业

劲松分店9月1日正式营业，并定于9月4日－10日举行开业特价酬宾活动。同时，天津万和分店、北京宣武分店、北京万和总店为庆贺劲松分店开业，将于9月4日、5日同时举行商品特价酬宾活动，所有商品均以低于市场的平均价格出售。良机勿失！！

朝阳区劲松电子市场二楼106－108展区，乘801、52、28路劲松东口下车，劲松桥路口东行100米路南。电话:84011052

精心打、细心算、比一比、看一看，邮费也能省不少钱　本中心自本月起所有世嘉卡、GB卡均全面免收邮费。真正让利于玩友

世嘉卡－策略模拟	售价	世嘉卡－策略模拟	售价	世嘉卡－策略模拟	售价	世嘉卡－策略模拟	售价	世嘉卡－策略模拟	售价
大航空时代2(中文)	65	阿Q连环泡(中文)	88	古代的封印	45	众神遗产	39	魔术师传奇	45
恐龙兄弟2	26	吞食天地(全中文)	41	主题公园	25	澎湃的电风	79	*超值世嘉合卡*	
三国5(全中文)	41	封神榜(中文)	41	沙丘魔堡Ⅱ	17	梦幻模拟战Ⅰ	43	亚瑟传说＋三国1	68
梦幻模拟战2(中文)	39	信长霸王传(中文)	41	沙丘魔堡Ⅱ＋火枪英雄	39	光明十字军	43	魔法师传奇＋三国3	72
皇帝财宝(中文)	62	新光明与黑暗(中文)	41	大航海时代Ⅱ	39	光之继承者	55	吞食天地3+梦幻模拟战2(中)	72
众神遗产(中文)	39	三国3(中文)	41	皇帝财宝	48	信长野望一霸王传	42	吞食天地3+三国5(中)	72
水浒传(中文)	39	大富翁(中文)	41	特殊部队357	46	A列车进行曲	19	太空战士＋三国4	72
三国3+信长野望中文	72	三国乱世群英(中文)	41	皇家血裔	49	梦幻模拟战Ⅱ	39	成吉思汗(中文版)	70
悟空外传(中文)	39	三国志2(中文)	41	新超级大战	41	太阁立志传	39	悟空外传＋大富翁	75
大航海时代1(中文)	49	武将风云录(中文)	41	乱世群英＋大战役	73	攻击潜艇688	29	三国5+封神榜(中)	72
大航海时代2(中文)	42	太空战士(中文)	39	大海战	19	太阁立志传(中文)	78	太空战士＋三国4(中)	72
新乞丐王子(中文)	95	梦幻之星4	58	新创世纪	47	中国象棋(中文)	17	战斗传说	75
三国Ⅰ＋悟空外传	85	台湾大亨(中文)	35	亚瑟传说(中文)	41	忍者武雷传	45	世嘉制式转换卡	30

对战格斗	售价	对战格斗	售价	对战格斗	售价	对战格斗	售价	对战格斗	售价
98格斗王(新卡)	33	12人街霸	22	3D球人快打(24M)	45	VR战士对铁拳	26	七龙珠一武勇列传	22
超级16人街霸	78	世界英雄	22	幽游白书2	32	恐龙格斗(32M)	35	七龙珠超武斗传完结篇	32
铁拳3(24M)	45	真人快打完结篇	36	霸王摔交(32M)	36	饿狼传说2	32	侍魂	32
真侍魂一霸王丸地狱变	28	VR战士2	38	豪血寺一族	32	龙虎拳	22	魂之利刃	32

枪战射击	售价	枪战射击	售价	枪战射击	售价	枪战射击	售价	枪战射击	售价
世嘉洛克人	29	野马战机	12	真实谎言	22	异形战士	26	特型金刚	18
雷鸟战机4	16	沙漠风暴3	29	火枪英雄	13	海星行动	12	科学怪人	12
空战三合一	35	忍无可忍	22	超级大坦克	12	古楼战机	12	绿色幽林	12
沙漠风暴Ⅱ	29	空牙	19	僵尸战争	12	苏丹之剑	12	红色战区	18
毁灭警官	24	米格一29战机	17	鲛鲛鲛	15	大旋风战机	18	极道枭雄	12
骷髅行动组	26	爆破战士	17	大吟酿	12	模拟战机	18	星际奇兵	12
F—117隐形战机	23	雷电传说	17	沙漠风暴Ⅰ	22	石头家族	12	迅雷行动3	16
机动双雄	12	无敌飞狼	12	生化人大战	29	战神	12	EX战斗机	16
空牙＋鲛鲛鲛＋大旋风	39	雷鸟战机3	12	越空狂龙	22	战场之狼	18	幽灵2040	12
联合大作战	16	魂斗罗	22	机械战警Ⅳ	26	吸血鬼杀手	12	警匪追踪	12

动作过关	售价	动作过关	售价	动作过关	售价	动作过关	售价	动作过关	售价
水浒风云录(32M)	37	音速索尼克Ⅳ	22	暴力克星	18	兽王记	11	僵尸机械人	11
玩具总动员(32M)	38	超级忍3	16	蝙蝠侠与罗宾	26	NBA篮球	11	热血足球	11
战斧4	16	黑水海盗	26	侏罗纪公园	26	HQ追踪	11	魔岛大富翁	11
音速索尼克3	22	松鼠大作战	22	叮当－机器猫(新卡)	12	冲破火网	11	西部枪声	11
X—MEN Ⅱ	26	汤姆和基瑞	15	超级玛莉(新卡)	29	重装机兵	11	恶魔城	21
风中奇缘	39	狮子王Ⅱ	25	复仇者	22	小鬼当家	11	肥瘦大盗	11
割喉岛	22	史丁比大冒险	12	战斧Ⅲ	18	SD梦幻战机	11	美女与野兽	11
狮子王	39	格斗四人组3(24M)	34	音速索尼克Ⅱ	18	暴力足球	11	外星战将	11
失落的世界一侏罗纪3	39	漫画英雄	22	鸟人战队电影版	22	雷霆战机	11	外星王子	21
北斗神拳2	12	音速索尼克5	36	阿拉丁	22	火暴警长	11	鬼屋魔影	21
杨家将	38	七喜小子Ⅱ	33	侏罗纪公园Ⅱ	22	冲破火网	11	洛克人3	45
蚯蚓战士Ⅱ	35	美少女战士	22	赌神	12	M1A1坦克	11	暴力篮球	11

体育赛车	售价	体育赛车	售价	体育赛车	售价	体育赛车	售价	体育赛车	售价
98法兰西之路(记忆)	33	暴力克星4合1	49	联合职业冰球	22	实况足球2	22	莲花赛车	22
97NBA篮球(带记忆)	33	97足球(带记忆)	33	NBA争霸战	22	台球传奇	28	顶级赛车	22
98NBA篮球(带记忆)	33	98足球(带记忆)	28	温布尔登网球	22	大满贯网球	28	川崎赛车	22
98冰球	33	篮球飞人	32	印地赛车	22	摩洛哥赛车2	22	97曲棍球	22
机车王2	18	顶级赛车Ⅱ	28	F—1方程式赛车	22	疯狂飙车3	25	阿根廷联赛	22
十项全能	18	音速6合1	38	大混战6合1	45	摇滚赛车	22	蚂蚁英雄	22
环球赛车	32	超级名车大赛	22	桑普拉斯网球	22	雷电传说3合1	41	足球小将	13

世嘉合卡		售价		售价
8合1	狒狒传说 唐老鸭历险记 小美人鱼 战斗原始人 米老鼠 露露历险记 汤姆和积基瑞 音速小子	55	4合1 地面大作战 天使之翼 遥控赛车 第一滴血	39
14合1	外星战将 鲛鲛鲛 魔法宝石 唐老鸭 仓库番 龙眼 立体方块 食鬼先生 蜘蛛人 超级排球 蓝博3等	55	3合1 暴走拳王 雷电传说 超级忍2代	39
30合1	通天鼠 蓝博3外星战将 立体小姐 蝙蝠侠 音速小子 世界杯足球 小兔宝宝 米老鼠历险记4代等	55	3合1 台球传奇 暴力篮球 世界杯足球	39
11合1	立体台球 职业篮球 天使之翼 超级排球 奥运集锦 维斯加斯网球 乒乓球 明星足球赛 保龄球 热血足球	55	4合1 追踪HQ赛车2 战斧2 兔宝宝 音速小子	42
8合1	暴力克星 北斗神拳 战斧 魔法方块 影忍舞 街头格斗 外星战将 仓库番	55	4合1 旋转方块 模拟驾驶 太空侵略者 仓库番	39
12合1	沙丘2模拟大富翁 赌神 天使之翼 究极麻将 地面大作战 立体方块 超级画笔 死亡迷宫 魔法宝石	66	3合1 狮子王 蝙蝠侠回归 米老鼠历险记	42

超薄GB放大镜1.5倍	16	彩色GB专用彩色手柄	18	索尼PS15单位记忆卡	18	索尼PS中文金手指卡＋书	45	索尼PS强力格斗手柄	75
薄、厚GB机通用放大镜	20	GB薄机专用对战线	13	索尼PS 120单位记忆卡	60	索尼PS专用对战线	15	MD专用射频转换盒	15
彩色GB机用放大镜	20	GB厚机专用对战线	13	索尼PS透明记忆卡	22	索尼PS专用AV线	15	MD六键专用小手柄	10
超薄GB机专用皮套	9	GB专用对战线(厚对薄)	13	索尼PS格斗手柄	28	索尼PS专用鼠标	45	MD专用AV电视连线	10
透明GB皮套	15	超薄GB机专用充电电源	45	索尼PS专用S端子	15	PS/SS双用震动枪	65	MD专用射频电视连线	10
彩色GB机专用皮套	12	索尼PS专用组装手柄	10	索尼PS组装摇杆	95	索尼PS原装光枪	145	超任专用格斗原装手柄	45
超薄GB机专用电源	8	索尼PS专用组装震动手柄	85	索尼PS电影卡2.0版	255	生化危机专用PS原装手柄	255	多用途AV三分插电视连接器	25
超薄GB专用彩色手柄	8	索尼PS原装震动手柄	130	索尼PS专用制转器	30	PS太空战士8全攻略	28	本栏配件邮资一律10元	

本店邮购量较大，可能会出现暂时缺货现象，为不耽误您的宝贵时间，在汇款邮购时，请多选几种商品以做备用．谢谢合作！

北京万和一族电子销售中心

BEIJING WANHE ELECTRONIC SALES LTD

天津万和分店:天津万诚游戏专营店 南开区鞍山西道龙井里3号楼底商 电话:27375476 联系人:王先生

北京宣武分店:宣武区宣武门外大街148号 电话:83169050 崇光百货南行或102、105公共汽车菜市口下车北行50米路东

北京劲松分店:朝阳区劲松电子市场二楼106-108展区,乘801、52、28路劲松东口下车,劲松桥路口东行100米路南。

以上三家万和分店除去与总店相同的售价和服务项目外,另设有如下特色服务◆游戏卡以旧换新◆八位游戏卡特价销售◆电脑学习机低价展卖◆购任何商品均可得到一张价值50元的购物优惠卡

另;在此期间内,本中心所有GB卡均实行特价配送制,无论您在本中心及分店购买GB单卡或GB合卡(数量不限),只需另加15元即可购得本中心为您准备的GB100合1以上大容量合卡一盘,如您不需要该合卡,仍可按实际广告价格购买相应单卡或合卡即可。

特价精品 绝对超值

任天堂原装超薄彩色显示手掌机 GAME BOY COLOR 附送原厂电池 另;随机附赠100合1以上大容量GB合卡一盘	售价:540	邮资:20
任天堂原装超薄手掌机 GAME BOY 高清晰度,附送电池 另;随机附赠100合1以上大容量GB合卡一盘	售价:290	邮资:25
※特别提示:凡购以上任意一种GB主机,随机另购卡者,无论购买多少,均可每卡另行优惠5元。实惠多多!!不容错过!!※		
原装索尼PS光盘游戏机7系列型号NTSC制式(原装游戏光盘一张、双手柄、转换电源、立体声AV电视连线)	售价:1150	邮资:50
原装世嘉128位DC机 附带:原装手柄一支 原装记忆卡一支 正版游戏光盘一张 原装连线一条 大功率电源一支	售价:2300	邮资:40
全兼容双制式世嘉五代十六位机Ⅱ型 附:双手柄、AV电视连线、射频转换盒、转换电源	售价:118	邮资:30
广东产超级电脑学习机 国际标准101键盘随机附送12合1超级学习卡一盘,双手柄 电源	售价:88	邮资:30

GB单卡

RPG SLG 类		鬼太郎	28	月球大战争	33	魂斗罗	27	铁甲威龙	27	斩红郎无双剑	31	GOGO赛车	29
超级玛莉7(新卡)	35	吞食天地3(中)	34	动作ACT 射击STG		恶魔城X	34	忍者龙剑传	27	斗神传	31	F-1方程式赛车	25
太空战士4(中)	38	三国志(中)	29	钓鱼先生	35	真实谎言	27	洛克人5	29	世界英雄	26	98FIFA足球	27
昆虫博士	38	口袋恋爱	29	天使之翼	27	音速小子6	29	森林王子	24	街头霸王	25	实况足球	32
98海战	28	恐龙蛋	38	鸟人战队	27	F-15战机	25	菲莉猫	24	97格斗天王	68	四驱车小子	27
化石创世纪	50	鸡蛋仔俱乐部	38	音速5	27	阿拉丁	26	异形3	24	96格斗天王	25	世界杯足球	29
口袋妖怪(红)	29	牧场物语	29	松鼠大战	25	狮子王	26	冒险岛3	25	饿狼传说特别版	32	篮球飞人	32
口袋妖怪(绿)	29	三国英雄(中)	29	蜡笔小新	25	玩具总动员	26	大金刚3	29	饿狼传说2	32	98NBA篮球	29
口袋妖怪(青)	29	月影村的怪物	29	怪兽拉力	35	蚯蚓战士	29	蜘蛛侠	27	幽游白书	27	侦探冒险AVG	
口袋妖怪(黄)	39	大战役	29	杰克龙	45	侏罗纪1	29	森林王子1	27	真人快打3	33	神探柯南	29
口袋妖怪(紫)	65	二次机器人大战(中)	37	七龙珠	27	超级玛莉6	27	风中奇缘	27	体育-SPG		仿真类	
国盗物语	29	迷达机器人	29	魅男孰	23	热血硬派	23	沙罗曼蛇	27	97FIFA足球	29	爆钓列传-翔	31
游戏王	45	超魔神英雄	29	卡比之星	25	忍者神龟3	26	上尉密令	25	荣光足球	27	口袋电车	31
美少女战士R	28	暗黑封印1、2合集	33	花木兰	27	战场之狼	27	对战-FTG		四驱车1	27		
国际象棋	28	天外魔境	33	侏罗纪公园	27	赤色要塞	27	95格斗天王	25	四驱车2	29		

彩色GB卡

女神转生2(新卡)	49	模拟大富翁(TAB)	42	孤岛冒险者(RPG)	55	机器猫赛车(RAC)	49	坏玛莉2(ACT)	52	拆楼(ACT)	49	猫捉小鸡(ACT)	49
心跳回忆体育篇(ETC)	69	超级玛莉3(ACT)	55	黑超特警(ACT)	49	大贝兽物语2(SLG)	59	天使王(RPG)	49	洛克人8(ACT)	39	真人快打4(FTG)	49
心跳回忆文艺篇(ETC)	80	科那美赛车(RAC)	59	口袋妖怪6(SLG)	49	WWW摔跤(FTG)	49	恶魔王(RPG)	49	兔宝宝(ACT)	49	罗德岛战记(RPG)	45
信长野望2(SLG)	52	学级王(RPG)	49	勇者炸弹人RPG	45	人猿泰山(ACT)	75	魔法泡泡通(PUZ)	49	旷王(ACT)	49	黑巴斯钓鱼(SPG)	49
飞龙之拳(FTG)	49	口袋弹珠(PUZ)	49	勇者斗恶龙(RPG)	49	动物园(SLG)	75	萨尔达传说(A.RPG)	49	丛林冒险2(ACT)	49	超级玛莉(ACT)	55
情书(ETC)	49	保龄球(SPG)	49	麻雀王(TAB)	49	实况足球(SPG)	55	99NBA篮球(SPG)	49	怪兽力量(FTG)	49	蚁哥正传(ACT)	55
未来篇(RPG)	49	芭比娃娃(ACT)	55	天狗党的反击(RPG)	55	科那美赛车(RAC)	65	黄金鼠(ETC)	49	大盗伍佑卫门(RPG)	49	卡米洛(ACT)	49
影武者(SLG)	49	泡泡龙4(PUZ)	55	女神转生力量(RPG)	52	模拟大富翁(TAB)	45	音乐节拍(ETC)	49	昆虫总动员(RPG)	49	鼠王(ACT)	49

超强GB合卡

A1201 勇者斗恶龙6(彩) 坏玛莉2(彩) 萨尔达传说(彩) 口袋全集(彩) 魔鬼盗贼王(彩) 海陆空大作战(彩) 首都赛车(彩) 口袋妖怪(青) 三国3(中) 吞食天地3(中) 太空战士4(中) 第二次机器人大战(中) 【超强64M黄金版 独立记忆】	166
A1202 勇者斗恶龙6(彩) 怪兽最强战士(彩) 天使盗贼王(彩) 罗德岛战记(彩) 口袋妖怪青 口袋妖怪红 口袋恋爱 牧场物语 三国(中) 吞食天地3(中) 太空战士4(中) 第二次机器人大战(中) 【超强64M黄金版 独立记忆】	166
A1701 怪兽最强战士(彩) 口袋妖怪6(彩) 口袋妖怪4(黄) 第二次机器人大战(中) 萨尔达传说(彩) 小偷王-天使王(彩) 太空战士(中) 坏玛莉2(彩) 吞食天地3(中) 罗德岛战记(彩) 蜈蚣大战(彩)等 【超强64M黄金版 独立记忆】	166
A1601 心跳回忆(彩) 口袋妖怪6(彩) 口袋妖怪红 口袋妖怪黄 口袋妖怪青 口袋妖怪黄 口袋恋爱 口袋医生等16合1 【超强64M黄金版 独立记忆】	166

04A4001	第二次机器人大战(中) 吞食天地3(中) 三国志3(中) 太空战士4(中)	32M	95
02A2001	勇者斗恶龙(彩色) 太空战士4(中)	24M	85
07A7001	女神转生2(彩色) 三国志3(中文) 玛莉医生 炸弹人 玛莉网球 俄罗斯方块 坦克大战	24M	95
12A1204	女神转生2(彩色) 首都赛车(彩色)龙的传人(彩色) 口袋妖怪1、2、3、4 泡泡龙3 第四次机器人大战 魔界塔士 俄罗斯方块	64M	138
BM00239(9合1)	太空战士4(中文版) 三国志(中文版) 天外魔镜2 超魔神英雄传 信长野望 超级大战役2(24M文字类型游戏)		85
A001801(18合1)	第二次机器人大战(中文版) 太空战士4(中文版) 三国志(中文版) 隐忍3 超级玛莉 明星篮球 扑克方块 空手道专家等(24M)		89
B000019(9合1)	口袋妖怪(黄) 三国志(中文版) 第二次机器人大战 创世纪外传 天外魔境3 明星桌球 明星篮球 明星网球 明星棋王(32M)		89
A001001(10合1)	口袋妖怪红 口袋妖怪绿 口袋妖怪青 太空战士4(中) 第二次机器人大战(中) 信长野望 玛莉医生 坦克大战 网球 炸弹杰克(金牌64M)		125
RPG 12合1A	三国志(中) 第二次机器人大战 信长野望 大战役 地球保卫战 魔界塔士 沙特传说 帝国圣战士 骑士物语 天神怪传 鬼神降临传(金牌64M)		120
RPG 12合1B	吞食天地3(中) 三国(中) 第二机器人大战(中) 太空战士3(中) 大战役 信长野望 98足球 大金刚3 泡泡龙3 洛克人2 音速鼠4(金牌64M)		120
RPG 12合1C	太空战士4(中) 口袋妖怪(黄) 口袋妖怪(红) 三国志(中) 吞食天地(中) 96格斗王 天外魔境3 黑巴斯钓鱼(彩卡)等(金牌64M)		130
27BM011(27合1)	音速小子5 炸弹人6 96格斗 地下游园地 雪人兄弟 打砖块 炸弹杰克 淘金者 雷霆战机 俄罗斯方块 逃狱金刚 坦克大战 玛莉医生等		39
28BN203(28合1)	饿狼传说3 叮当赛车 96格斗天王 炸弹人6 方块高手 玛莉医生 役满麻将 矿工 热恋四驱 米老鼠 模拟赛车 轰炸超人5等		39
14BM014(14合1)	饿狼传说3 吞食天地(中) 叮当赛车 机器人大战 音速五代 蜡笔小新 俄罗斯方块 空手道 坦克大战 阿弥陀 子熊物语 旷王等		39
08BM0115(8合1)	饿狼传说3 96格斗王 街头霸王2 桃子 N64玛莉 魂斗罗6代 麻雀四郎 米老鼠历险记等		39
32BM115(32合1)	饿狼传说3 泡跑龙3 96格斗天王 叮当赛车 音速5代 超级玛莉 坦克大战 米奇老鼠 俄罗斯方块 役满麻将 热恋四驱等		39
BJ5014(16合1)	狮子王 汤姆与吉瑞 阿拉丁 侏罗纪公园 怪鸭2 蓝精灵 桌球 蜘蛛人 狮王争霸 迷失的世界 蜘蛛侠等(16M)		39
BJ5013(21合1)	狮子王 丛林小子 忍者神龟3 魂斗罗6 波斯王子 雪山兄弟桌球 鲁邦三世 HQ追踪 炸弹杰克 雀四郎 泡泡龙 等(16M)		39
BJ5013(24合1)	饿狼传说3 桃太郎电铁 热血时代 冒险岛3 魂斗罗 忍者神龟3 超级玛莉 无赖战士 智慧方块 小矿工 石道等(16M)		39
BJ5008(32合1)	饿狼传说3 98FIFA足球 炸弹超人2 叮当赛车 冒险岛2 超级玛莉 太空防卫战 役满麻将 四驱 扫雷艇等(16M)		45
BJ5006(52合1)	饿狼传说3 98FIFA足球 桃太郎2 忍者龟3 蝙蝠侠2 米老鼠 超级玛莉 滚动方块 解迷小子 仓库番等(16M)		45
BJ5009(138合1)	饿狼传说3 96格斗天王 东京杀人案 叮当赛车 蜡笔小新 玛莉兄弟 滚动方块 南极企鹅 保龄球 组合游戏等(16M)		39
BJ5007(111合1)	桃太狼电铁 饿狼传说3 96格斗天王 樱桃小丸子 N64玛莉 泡泡龙3 坦克大战 打砖块 扑克小子 俄罗斯方块等(16M)		39
B00005(10合1)	98FIFA足球 饿狼传说3 热血排球 明星曲棍球 热血高校 实况橄榄球 实况明星足球 花式桌球 乒乓球大赛 高尔夫(24M)		45
B00009(11合1)	96格斗天王 侏罗纪公园 蓝精灵3 虎鸽2 虎克船长 法拉利赛车 魂斗罗6 顽皮熊 飞鸭奇遇记 捍卫战士2 科学怪人(32M)		49
B00012(8合1)	96格斗天王 音速小子5 恐龙战队 沙漠风暴 幽游白书4 恐龙格斗 战斗忍者蛙 神龙传(16M)		49

汇款邮购请写请详细地址、邮编、所购物品,如有联系电话也请写上,字迹清楚。以便准确投递.切勿在平信内夹寄现金.

★★★汇款及邮件请寄至:北京东四邮局630信箱★★★ 收款人:闫志刚 邮编:100010 电话:(010)64037924

本中心店址:(不收汇款及邮件)北京美术馆后街亮果厂6号.乘104、108公共汽车大佛寺站下车西行100米即到

本中心刊登以上所有价目均为外埠玩友邮购价,本地玩友敬请光临本店,以店堂标价为准。

万和 game

北京万和一族电子销售中心

WANHE ELECTRONIC SALES LTD

南京新世界

NEW WORLD

优惠价

公司宗旨:信誉第一,价格低廉,保证质量,服务周到

优惠价:		邮费	优惠价:		邮资
原装世嘉土星机(原装全套、直读)	780元	50元	任天堂GB机	250元	30元
原装索尼PS机(原装全套、直读)	1050元	50元	任天堂超薄GB机	280元	30元
超任光盘一体机(送新节目近贰仟种)	1200元	50元	任天堂彩色手掌机	550元	40元
原装世嘉DC机(双手柄、记忆卡、游戏碟)	2450元	50元	步步高16位机	180元	40元

本中心备有大量动画VCD。质量保证,品种齐全。欢迎来信索取目录,请付回程信封及邮资。

特别推荐:日本原装液晶N/P制双用游戏机彩显　单价:280元　邮费30元

本公司专业批发、零售次世代(土星、索尼)和N64主机,光碟机以及GB机等日本、美国、港台的特新游戏机、卡和软件。周边齐全、货源充足、到货及时、价格特优、大量批发、注重服务、讲究信誉。欢迎新、老客户前来批发、惠顾。

保修服务:凡在以下各店所购主机,一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

南京新世界太平南路新店	地址:南京白下路218号-1	电话:025-4453509	联系人:谢先生
南京新世界批发中心	地址:中央门金桥市场东三楼734包间	电话:025-5613838-2277	联系人:卫先生
南京新世界销售中心	地址:南京鼓楼中央路23号	电话(传真):025-3227953	联系人:叶先生
南京新世界新街口店	地址:南京市中山东路113号	电话:025-4545355	联系人:李小姐
南京新世界鼓楼专营店	地址:南京中央路30号	电话(传真):025-3603814	联系人:高小姐
南京新世界夫子庙专卖店	地址:南京建康路185号-2	电话:025-6626111-350	联系人:李小姐
南京新世界经营总部	地址:南京建宁路12号	电话(传真):025-5621582	联系人:颜先生
南京新世界广州经营部	地址:广州西堤二马路65号二楼	电话(传真):020-81871103	联系人:高　峰
南京新世界邮购部	地址:南京中央路30号-5二楼	电话:3603814　邮编:210008	联系人:高　云
南京新世界维修中心	地址:南京中央路23号	电话:025-3227953	联系人:陶先生

注:新世界维修中心继续实行免收维修费服务。另新世界总业务联系,查询:(0)1303406558

太原　四维

八折

店庆　酬宾

店庆之季,为感谢新老客户的大力支持,真诚回报新朋老友,本店于9月8日——10月8日,周边配件,软件在本刊7期61页广告价格上8折酬宾,各类主机保本销售,并免费发放《终身优惠卡》100份。

本店刊登销售《32位游戏机原理、维修保养100例》一书后,各地反映强烈,该书主讲电路原理,日常保养及注意事项,常见故障维修100余例易损件的代换方法等技术,现该书加以修订增加了一些内容和故障维修实例,定价为65元,免邮费。

专业维修人员:免费为广大电玩爱好者维修、保养32位游戏机、GB机(不论何处购机,长年免费服务)只限本地区勿邮寄。

另有大型游戏机、电脑板及各种配件供选购。

电话:(0351)3283515　批零兼营　欢迎洽谈
邮编:030009　联系人:罗港
地址:山西省太原市五一路239号四维游戏城堡
(火车站乘102路电车太原大学下车即到)

安徽合肥游戏之屋

游戏专营店

本店专营DC、N64、PS、SS、MD、GB、GG等各类高、中档家用电子游戏机,长期以特优价格为省内、外商家,玩友提供优质商品及服务,并诚邀省内各地市批发商前来洽谈合作事宜。

☆每日均有SS、PS游戏上市,品质上乘,欢迎来信,来电查询。
☆本店备有多款动画VCD及经典日本偶像剧场VCD,品种齐全,质量优良,且以优惠价格对外办理邮购业务,欢迎广大玩家来信索取目录。
☆玩友来信请附回邮信封及邮资,并请将回邮地址工整、准确的填写,索取资料一律免费,如对邮购物品有疑问,请速来信说明情况以便本店查询。

地址:合肥市红星路36号(商之都向东80米)
邮编:230001　电话:(0551)2661691　联系人:杨健
淮南地区连锁店:超腾电玩专营店
联系人:胡先生　电话:(0554)6645278
阜阳地区连锁店:古商城电玩专营店
联系人:肖先生　电话:(0558)2260314
南京地区专营连锁店:风云电玩专营店
一店地址:南京市同仁市场905　电话:(025)3229766
二店地址:中央路359号　电话:(025)3462500
联系人:陈先生、徐小姐

有必要讨论令玩家头痛的PS主机鉴别问题

■编者按/目前PS在我国已成为主流机种，但因其型号过多，许多玩家在购买时有些茫然，不知道到底哪一种型号最适合自己。同时玩家在购买主机后也会发现各种各样事先无法预料的问题，其中有的是玩家自己经验不足造成的，但也不排除个别经销商利用了玩家，将一些“问题PS”送给他们。本期利用园地一角，将广东“因玩游戏机，而最后成为电器维修人员”的梁文明读者的经验提供出来。

小经验：

1.怎样选购完全版的光碟?

由于众所周知的原因，所以，选购当然是相对于D碟来说。由于技术上的问题，日本游戏大作的光碟不能完全解密，以致玩家在游戏时遇到很多BUG。像生2没有结局，在去到某处时还会停机；古墓2只能打到第9关，按START常停机。以及“电软”99年第4期所说的FF8。其实有一个很简单的方法来鉴别，就是这些碟都有手柄设定功能，购买时，如果试用发现不能设定或者设定后停机的游戏碟，就不是完全版。

2.怎样鉴别索尼SCPH-7501的真假?

由于7501属超大规模集成(内部元件大幅减少)、全数码伺服（7501主板没有电位器，5501有一个，1001则有3个）之机种，而且比以前机种多了3个“SOUND SCOPE”系统，所以，其性能和读碟能力非常好，不少玩家都喜欢购买该机种。但问题也随之出现。少数不法商家通过使用7501包装盒以及7501的使用说明书(也有用5501说明书，通过复印把第一个“5”改为“7”)的方法来用5501机假冒7501。事实上，7501比5501的进价要贵不少。玩家购买7501主机时，可用其是否具备“SOUND SCOPE”系统画面来鉴别。方法如下：

按下游戏机“OPEN”键打开顶盖，再按“POWER”键接通电源，当出现“MAIN MENU”画面时，用手柄选择“CD PLAYER”，待出现音乐播放画面后，再按手柄上的“SELECT”键，如画面有改变，即为7501机。如无任何反应，即为5501机。

■天语：玩家购买主机和游戏，应加强自身的鉴别力。通过龙哥热线的反复强调，目前大家可能已经知道PS型号尾数上的0、1、2、3等数字的含义，但更深入判断一些说法的真伪，就非人人都能达到了。比如，有人说“7000型”是所有PS中最好的，“兼容性强”等等；然后就有人说“别看5501出现得早，但它可比7501来得可靠”。究竟为什么会有这种种说法，其背后目的就不为人知了。

另外，提醒大家注意，在购买主机时不要怕多花钱，买原装正品的主机和配件当然要多花些钱。想想有些手机经销商的标低比别人低，却原来是拿走了手机原配电池去卖高价，换成了一分钱都不值的烂电池（价格其实也不低），用不了多久就完蛋。买这种“便宜”货上算吗？

彩色GB是怎样设定颜色的?

龙哥您好！最近买了一台彩色GB透明版，回家把说明书（日文）从头至尾仔细看了一遍，发现第20页写着彩色GB画面可以变色．具体操作如下：

当画面出现 GAME BOY Nintendo® 时，请按照右表中指示按键。

没想到彩色GB还可以根据自己喜欢的颜色来变色，如果想回到原来画面色彩，只须将开头关掉再开便可。(注：表格中的变色，经本人证实/上海胡光晔)

●彩色GB颜色设定操作表

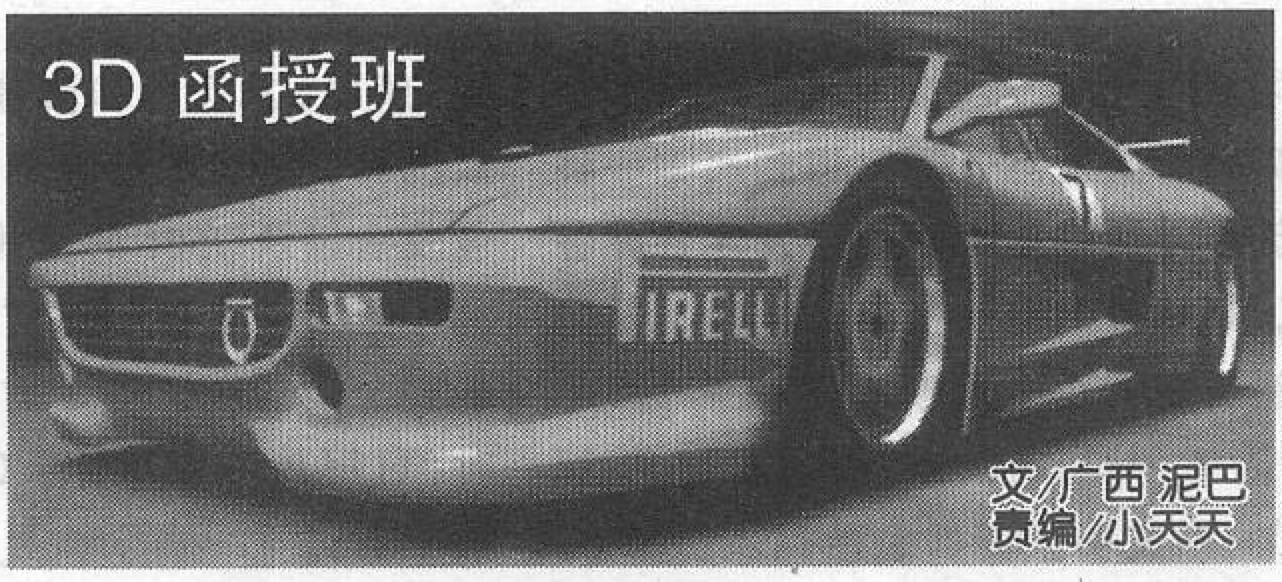
	按键	画面颜色		按键	画面颜色
红色	↑	深红	青(蓝)色	←	深青
	↑+A	红		←+A	淡青
	↑+B	淡红		←+B	青
黄色	↓	深黄	绿色	→	深绿
	↓+A	暗黄		→+A	暗绿
	↓+B	黄		→+B	绿

彩色GB机的供电问题：

主机比较娇气，玩家有用不符合要求的变压器导致电源部分坏掉的例子。碱性电池又太贵，用充电电池行吗？充电电池的电压一般低于普通电池，使用时间长了可能会对屏幕寿命有影响，必须经常充电，保持稳定电压。

科·普·园·地

有必要讨论令玩家费解的专业术语问题



现今，3D 已成为一种趋势，虽然它在 TV GAME 与动画方面取代 2D 还不行，但在 PC GAME 上取代已是没有什么“虽然”可说的了。作为跨世纪的玩家，有必要尽可能多的了解这方面的知识。本“函授班”尽量通俗，让不戴“近视眼镜”的玩家也可看懂。

前篇：一些基本的东西

PIPELINE

这就是我们所说的 3D 图形管道了。它其实是一个将抽象的 3D 形体显示在屏幕上的一系列过程，包括镶嵌(TESSELLATION)、转换(TRANSLATION)、变形(TRANSFORMATION)、剪辑(CLIPPING)等。镶嵌是将 3D 物体分割成 POLYGONS，转换和变形是对 3D 物体进行坐标变换，剪辑就是把不可见的多边形除去。“巴比伦塔”片断中没有使用的就是这个“剪辑”，目的纯粹是为了炫耀 DC 的处理能力。

光栅化

这个是不是没听说过呢？光栅化是通过三角形各顶点的坐标，求得三角形与其内部的扫描线的交点坐标，以及扫描线上所有点的坐标（也就是说将三角形所有点的坐标都求出来）。这个光栅化在 PIPELINE 中可说是举足轻重，如果这一步骤处理得不好，是会对最终在屏幕上显示的图像产生很大影响的，诸如纹理不连续，多边形之间的孔洞，还有多边形的重叠等。

SHADING

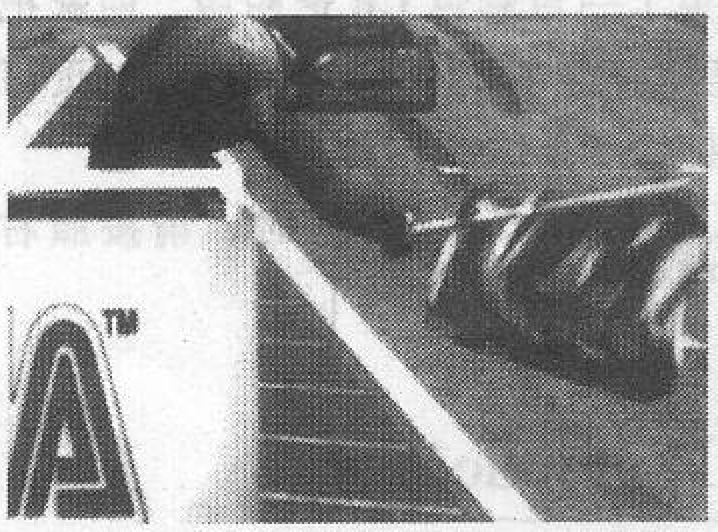
从以前的杂志上，各位已经知道明暗处理是什么了吧？明暗处理分 FLAT、GOURAND、PHONG 三种。第一种以其效果命名，后两种以其发明者的名字命名。在了解它们的区别之前，先讲讲局部反射光照模型。这个模型其实是多边形顶点的法线向量相对于光源和视点方向的函数。下面转入正题，FLAT 已被淘汰掉了，不提。先从简单一点的 GOURAND 说起。GOURAND SHADING 就是对多边形顶点使用局部反射光照模型，而多边形内部的点的明暗效果则以顶点的为依据计算而成的算法。这种算法优点是速度快，但效果只能说较好，是目前的 3D 加速卡都支持的算法。PHONG SHADING 则是对多边形内的每一个点都使用反射光照模型，光是听起来就已经很吓人了，耗费的硬件资源非常的庞大，效果当然是无话可说啦！从索尼公布的资料来看，PHONG 算法实时方式在 PS2 上应该可以勉强实现，不过以 DC 的 POWER VR SG 的能力大概是无希望了。

线性过滤

在介绍 DC 的文章中，曾经提到过双、三线过滤的概念，但仅就那些名词，似乎还不太明了。现就此补充一下，每当物体做水平或垂直移动时会产生失真，为消除这一现象，就要用到双线性过滤，而三线性过滤则是在双线性过滤的基础上使用 MIP－MAPING，UNDERSTAND。

后篇：向您介绍 OPEN GL

OPEN GL 的大名大家不会没听说过吧！它的全称是 OPEN GRAPHICS LIBRARY，是一个与硬件无关的，提供 3D 绘图及着色功能的 API 库，它由核心库、实用库（对核心库的补充）、辅助库等部分构成，而对游戏有用的函数都集中在核心库与实用库里面了，从基本的三维变换、显示列表（一组命令缓存），到光源、材质的设置，无所不包。PC 上的一些著名游戏也是针对 OPEN GL 优化的。但奇怪的是大多数 3D 加速卡并不能很好的支持它，这其中的原理据说是针对 OPEN GL 的驱动程序很难编（针对这种情况，在电脑上有人用 D3D 来模拟 OPEN GL）。附图给出了 OPEN GL 的内部工作流程。



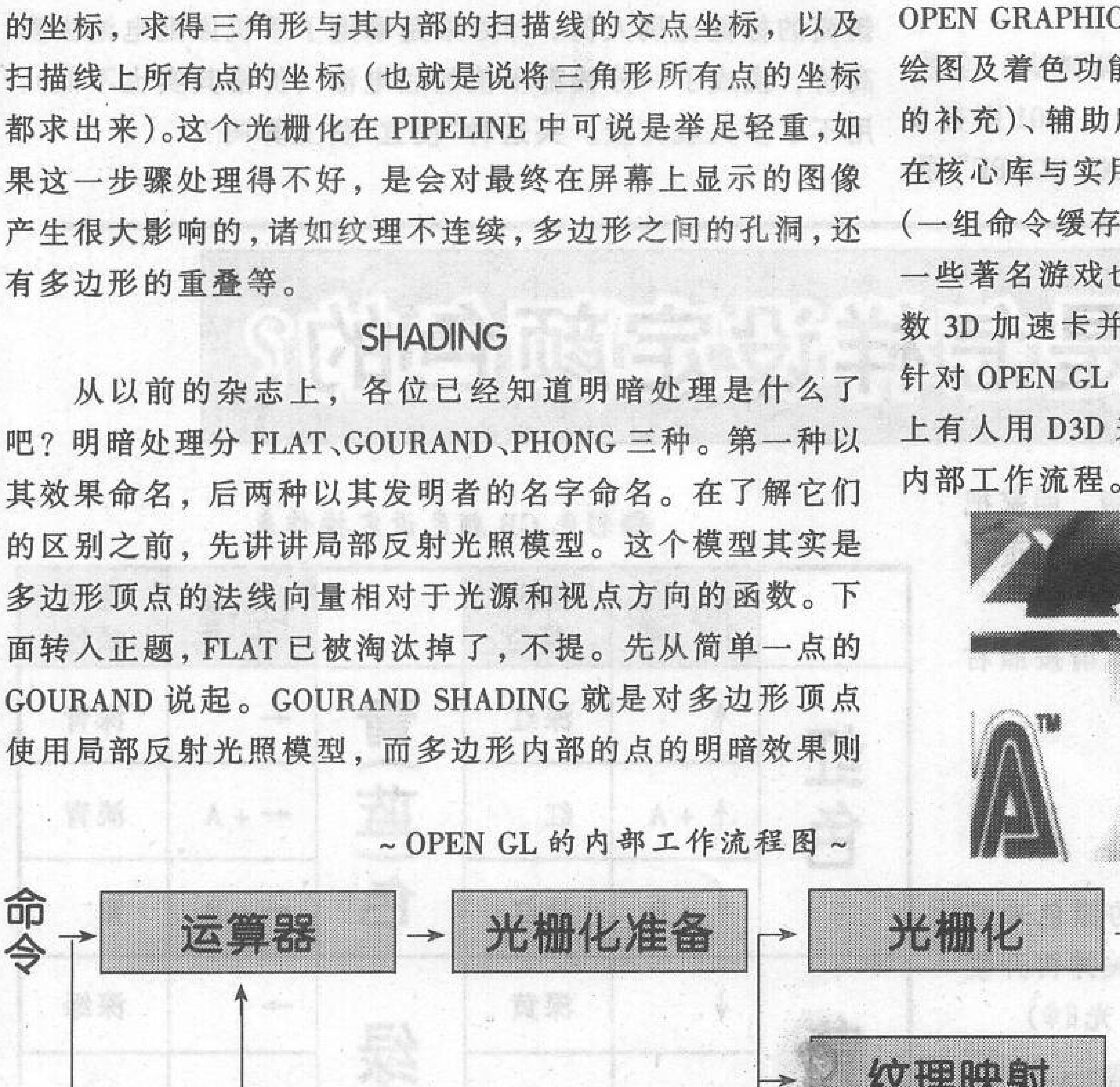
流程图注

●光栅化准备：在这一步除了做光栅化准备外，还进行坐标变换、光照处理。

●逐块操作：包括 Z－BUFFER、ALPHA 混合等处理。

●帧缓存：将要被显示在屏幕上的画面所占的内存。

~OPEN GL 的内部工作流程图~



FINAL FANTASY

未知的世界

第1回

彻底揭示『FF』系列不为人知的进化过程

『FF』从FC时代一直延续至今，其进化演变的历史渊远流长。让我们从该系列的第一代开始，从各个角度来考察一下吧。对PS以前的『FF』一无所知的玩家或是了解颇深的玩家对『FF』的印象也许会焕然一新。

『FF』从何处来，往何处去

『FF』一直在持续着进化。当初，在清一色『勇者斗恶龙』系列的RPG市场上，『FF』如慧星一般横空出世了。『FF』以赶超『勇者斗恶龙』的势头发展着。『勇者斗恶龙』因为风格被固定，无法进行彻底的改头换面（或是不愿进行？），而与其相对的『FF』每发行一部新作便会强化对系统、图象及声音的改进。『FF』是『变化着的，是走在最前面的』，这一印象深深扎根在玩家心中。





『FF』年表令你一目了然

83年7月	任天堂FC发售	93年9月	SQUARE [MYSTIC QUEST]发售
85年12月	SQUARE第一个FC产品『テグザー』发售	94年2月	SQUARE的[FFⅠ、Ⅱ]发售
86年5月	ENIX的『勇者斗恶龙』发售	94年4月	SQUARE的[FFⅥ]发售
87年1月	ENIX的『勇Ⅱ』发售	94年12月	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT的PLAY STATION发售
87年12月	SQUARE的[FINAL FANTASY]发售	95年12月	ENIX的『勇Ⅵ』发售
88年1月	ENIX的『勇Ⅲ』发售	97年1月	SQUARE的[FFⅦ]发售
88年12月	SQUARE的[FFⅡ]发售	97年10月	SQUARE的[FFⅦ International]发售
90年2月	ENIX的『勇Ⅳ』发售	99年2月	SQUARE的[FFⅧ]发售
90年4月	SQUARE的[FFⅢ]发售	99年后	SQUARE的FF系列将MOVIE化及在不同机种推出新作品
90年11月	任天堂SFC发售		
91年7月	SQUARE的[FFⅣ]发售		
91年10月	SQUARE的[FFⅣ EASY TYPE]发售		
92年9月	ENIX的『勇Ⅴ』发售		
92年12月	SQUARE的[FFⅤ]发售		

『FF』以前RPG的风格

早期的RPG中，用于美国APPLE公司的机器『APPLE II』的『Wizardry』和『Ultima』，两者最具代表性。与3D迷宫型的前者相比，2D色彩较浓的后者更受日本玩家的欢迎。此后日本的RPG的风格以2D色彩较浓的俯视型地图为主流方向发展。



↑FC版的『Wizardry』。RPG历史上值得纪念的创世之作。



↑FC版的『Ultima～通往圣者之路』现在在Internet上十分活跃。

从多种角度评价『I』～『VII』的演进

『FF』大体上可分为两种流派。『I·III·V·VII注重系统的设计，主人公显得没有什么个性，剧情从世界的变化展开』，而『II·IV·VI注重情节，主人公个性鲜明，多以战争为题材。』下面我们就来考察一下各部作品，感受『FF』的历史与流派。



↑一切都是从FC开始的。视觉上给人一种古老的感觉，是值得纪念的开山之作。

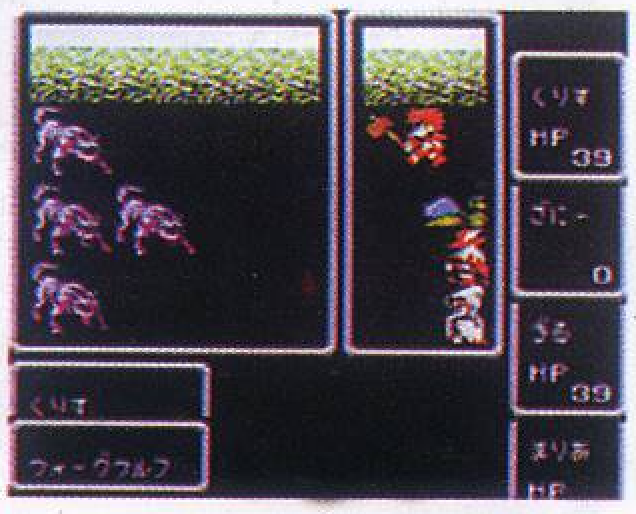
↓『FFVII』进入PS后，在画面上有了质的飞跃，这么说并不过分。



FINAL FANTASY

机种：FC	厂商：SQUARE
类型：RPG	媒体：卡带
发售日：87.12.18	销量：52万盘

作为光之四战士的主人公及其同伴出现在科奈利亚。他们的最终目的是使土水光风水晶恢复光芒，打倒使世界陷于混乱的怪物。后作基本继承本作许多系统，飞空艇在本代已有了。



↑在当时极为罕有的横向战斗画面。



↑在输入名字后，做为光之战士的主人公突然出现。



←在片头动画后正式OP才开始。和电影一样。

梗概

主人公救出被加兰德掠走的公主后，又被派去从科奈利亚王手中夺回四个水晶的光芒。此后他得到了一艘船，在埃尔夫和德瓦夫的帮助下来到了外海。虽然打倒了夺去水晶光芒的4个怪物，但邪恶之力仍未消失。为了消灭真正的魔王，主人公来到了过去的世界。



光之四战士降临异域，为夺取水晶的光芒而战

FINAL FANTASY II

机种：FC	厂商：SQUARE
类型：RPG	媒体：卡带
发售日：88.12.17	销量：76万盘

主人公被赋予了姓名，成长经历及个性。游戏重视剧情，以帝国军与反叛军的战斗为线索展开故事。游戏并未使用靠经验值长级的系统，而是依据命令的使用频度来提高能力，这也是『FF』系列中唯一采用这种系统的游戏。而且还没有密码，使用密码寻问游戏中的特定人物就可以解开游戏中的谜团。



↑使用寻问命令及右方的密码，与游戏人物对话，可以解开游戏中的谜团。



↑选择攻击可以提升腕力与体力，选择魔法可以提升智力与精神力。



弗里奥尼尔投身反叛军，攻击帝国皇帝！

梗概

主人公弗里奥尼尔因为村子被帝国军烧毁而无家可归。他被白魔导士明乌所救，却与好友雷欧哈尔特失散了。主人公加入了反叛军，摧毁了帝国的大战舰，光复了自己的祖国芬城，并打倒了皇帝。他又说服了皇帝的后继者雷欧哈尔特，并最终协力将复活的皇帝击败。

小情报 FC系列的『FF』

在SFC的『FFIV』发售前的94年2月，本页中所介绍的『FFII』为配合任天堂的New FC的发售，出版了『FF I·II』合集。在合集的标题画面中可以选择『I』或『II』游戏，内容上完全独立。



←武器店的画面。商店都是这种感觉。



←飞空艇，『FF』系列通用的交通工具。

FINAL FANTASYⅢ

机种：FC	厂商：SQUARE
类型：RPG	媒体：卡带
发售日：90.4.27	销量：140万盘

地水火风4个水晶的偶遇、争夺



主人公是由水晶球选出的4个少年，即光明4战士。从水晶里得到任务，得到的任务常常跟解开谜底有关联。另外，还采用了系列之初的召唤魔法。



←上面的船是巨大战舰因宾西布尔。在遗迹得到手。



↑有各种各样的任务，根据得分不同还可以随时改变任务。

↓从此部作品开始出场的召唤魔法。此法一直沿用至今。



梗概

主人公们被请求去封住正在笼罩整个世界的黑暗。在神秘男子德修、西度的帮助下得到船，然后外出的一行人，得知自己所在的大陆是浮游大陆，十分惊愕。后来他们知道了魔王撒旦的野心，在水晶塔打倒了撒旦，最后为了与最终的老怪作战而向黑暗世界进发了。

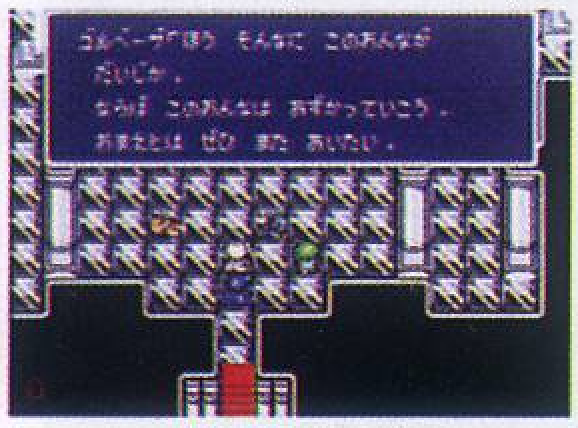


→存在有光明与黑暗的水晶。

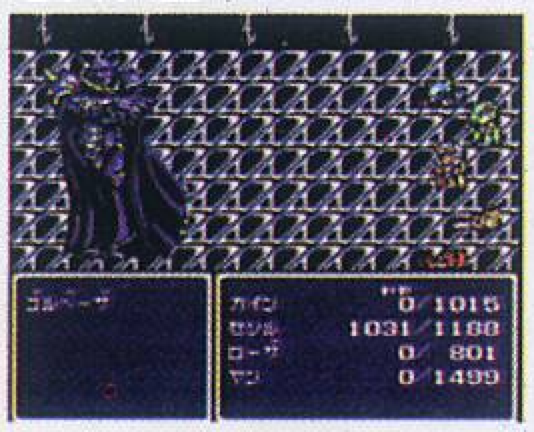
FINAL FANTASYⅣ

机种：FC (PS)	厂商：SQUARE
类型：RPG	媒体：卡带 (CD-ROM)
发售日：91.7	销量：144万盘

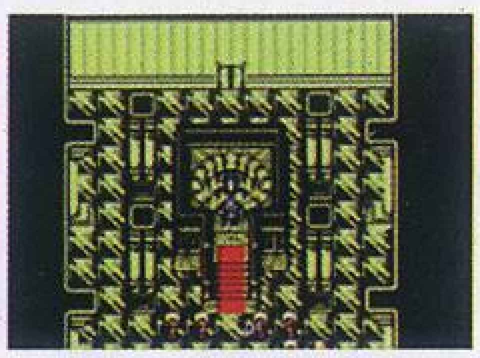
主人公是黑暗骑士塞西尔。随着故事的发展，他终于明白了自己是一个圣战士。具有以月亮世界为舞台的作战场面，是一部科幻色彩很强的作品。因采用SFC，图像及编排得到了強化。另外，首次采用现实时间形式的能动时间会战，时间概念在战斗中被很強地反映出来。



←从始至终几乎都和高尔贝沙作战。



←可算得上是又一个主人公的利迪亚。



←『Ⅳ』中的水晶是作为一种象征性的东西使用的。

梗概

巴伦（バロン）国的黑暗骑士塞西尔，因违抗国王的命令而陷入圈套中。不断地遭受朋友的背叛、败给敌人高尔贝沙，在地底世界的德瓦夫（ドワーフ）及长老的帮助下得到传说中的魔导船。舞台向月亮展开。与月亮上的人民合作，向月亮的中心部分地下迷宫进发。

PS版的『FFⅣ』是……

『Ⅳ』以后，在『Ⅴ』和『Ⅵ』中追加了OP、ED以及美丽的电影，作为PS版又复活了。

↓值得一看的电影。



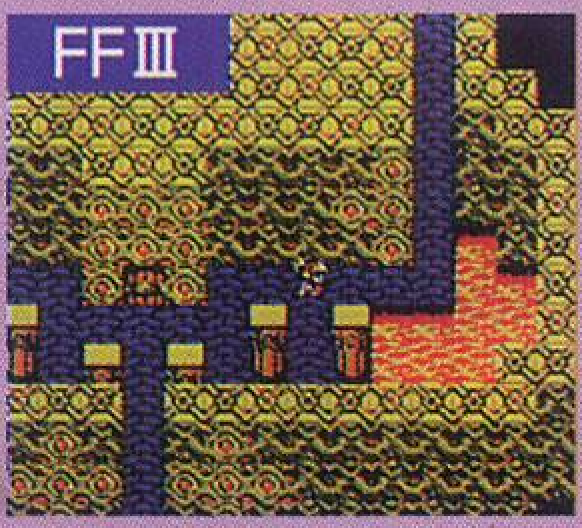
暗黑骑士的战斗



英雄荣光的成长

小情报　从FC到SFC

以此『Ⅳ』为界，舞台从FC转到SFC。积极采用SFC所具有的反复功能、马赛克功能，故而有许多画面编排都充分采用了这些功能。并且由于色彩及解像度提高，所以能够有使用2~3头身比例的Q版细致的图像，更加能使感情投入其中。从此作开始，战斗中还可以说台词。



↑迷宫、街道的图像比FC变得漂亮多了。

↓在战斗中也可以演电视剧了。





增加了因视觉效果的加强而带来的微妙演绎。

FINAL FANTASY Ⅴ

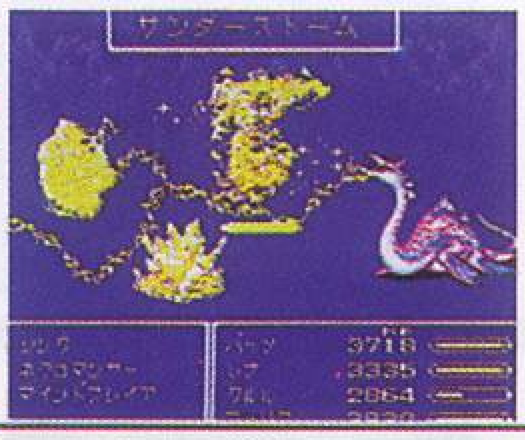
机种：SFC	厂商：SQUARE
类型：RPG	媒体：卡带
发售日：92.12.6	销量：245万盘

主人公是与陆行鸟ボコ一起旅行的青年巴茨（バッツ）。任务的取得过程与『Ⅲ』一样。最大特点是任务比『Ⅲ』丰富，并且能自由掌握由此而得到的能力。这在后来的『Ⅶ』中进化成マテリア。



↑到达熟练者水平的小人的头上会附有☆。青魔道士从此作开始登场。


←故事中有很多关于龙的。如飞龙、海龙等。



→法利丝（ファリス）最爱的海龙西尔多拉（シルドラ）的召唤魔法。

梗概

巴茨（バッツ）与途中碰到的伽拉夫（ガラフ）、列那（レナ）、法利丝（ファリス）一起，得知世界的异变是因为水晶的异变，于是踏上去保卫水晶的旅程。与意欲破坏水晶的魔道士エクスデス（埃克斯迪斯）在第1、第2、第3世界以及次元空间作战的巴茨。世界会因埃克斯迪斯的力量而被虚无包围吗？


←埃克斯迪斯与埃奴奥（エヌオー）勾结将各城市用虚无包围起来。

巴茨作战于4个世界，封住埃克斯迪斯。



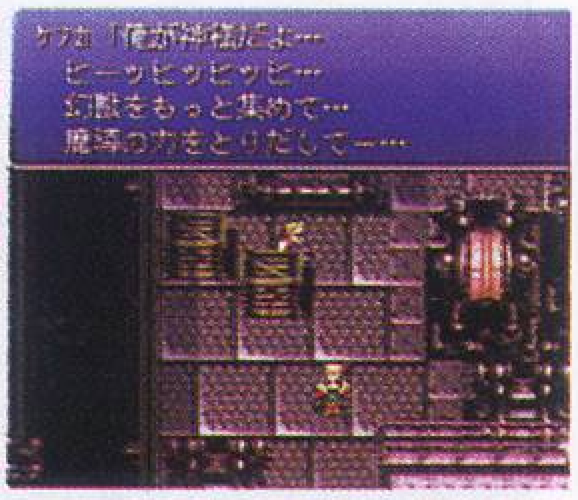
FINAL FANTASY Ⅵ

机种：SFC	厂商：SQUARE
类型：RPG	媒体：卡带
发售日：94.4.2	销量：255万盘

魔导盔甲、魔导机械等科幻色彩很强，沒有水晶，而是由幻兽与魔石构成的独特世界。魔石中有魔法，只要装备好魔石，积累经验，就能学会魔法。前半部分ロック（罗克）是领导者，后半部分セリス（塞利斯）是中心人物。


←有使用2头身比例人物的迷你游戏般的歌剧比赛。


→ティナ（蒂那）是幻兽和人的混血儿。


→灭绝人性的男子ケフカ（凯夫卡）。

梗概

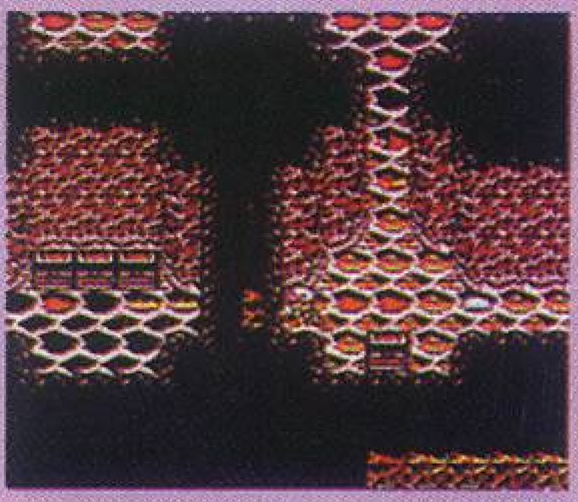
ロック（罗克）帮助被ストラ帝国操纵的少女ティナ（蒂那）。他们与用残酷的手段将幻兽一个一个地变成魔石的ケフカ（凯夫卡）作战，三斗神像的魔力被ケフカ解救出来，魔大陆浮上来。因为横行的三斗神世界快要崩溃。于是セリス（塞利斯）为了准备最后的决战，踏上了寻找伙伴的旅程。

使用幻想和魔兽之力蒂那打倒了凯夫卡。



小情报　SFC的『FF』的变化

SFC的『FF』中有『最终幻想Ⅳ容易型』和『不解之谜』2部作品。前者是因有人说过『Ⅳ』过于难，故而将隐藏道路半透明化，并编排了面向初学者的内容，并添附有攻略本。后者是面向海外市场制作的『FF』在日本出售的作品。


↑也许不太好懂，左边的道路半透明化了。


↓难度低，以水晶之迷为中心展开故事。

小情报　与『FF』有关的软件群

『FF』中的人物、世界观因在其他软件中也有反映，从而派生出新的其他作品。让我们来查看一下那些软件中的利用形态吧。


←『FFⅦ』的主角作客串人物的《神佑擂台》。

↓陆行鸟作主角了。除了下面的软件还有《陆行鸟赛车》等作品登场。


↑魔法、敌友巨兽等登场的『FFT』。



FINAL FANTASY VII

机种：PS	厂商：SQUARE
类型：RPG	媒体：CD-ROM
发售日：97.1.31	销量：326万盘

人物、背景都用3维画面，所有的画面都焕然一新。采用了『Ⅴ』中称作能力的东西。只要装备マテリア就能附加魔法及特殊能力。与以前相比，科幻色彩更強了。

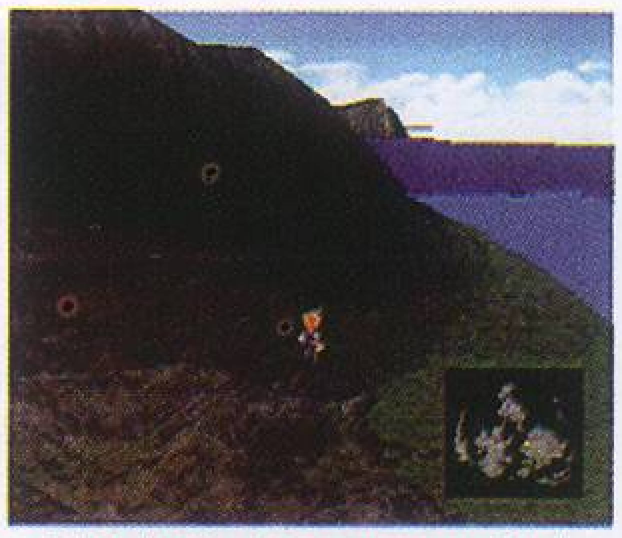
为了挽救星球生命克劳德与神罗作战！



↑战斗场面随不同场合而能动地变换视点。

↓实演画面如流动一般，用美丽的三维画面表现出来。





↑所有的人物等，都用三维画面表现出来。

↓故事到处存在能单独成一个游戏的迷你游戏。



小情报 从SFC变成PS

从SFC变成PS时，所有的画面、设计都焕然一新，都统一为3D画面。『Ⅵ』之前的2头身人物、2D地面、背景都不再使用。

无论从映像、声音还是画面的「演出」都电影化

→体现了SFC的画面美的歌剧画面也变成3D画面。





←使用了2D人物的演出场面也成为3D的。



↑所有的都变成3D画面。

人物设定的改变

在『FFⅦ』中采用2头身比例人物形象，因而在年轻的玩家中获得成功，因此从这部作品开始由野村哲也顶替天野喜孝，担当主要人物的形象绘制。是为了追求一种适合于PS的人物形象，还是为了……？真相不明。



梗概

使用魔晃炉控制人类的神罗组织。被与此对抗的抵抗组织雇来的克劳德，在冒险中得知古代种与约定之地的关系。被ヤフイロス杀死伙伴エアリス（阿利丝）的克劳德决定复仇，不停地追逐ヤフイロス。

『FFⅧ』再现英雄本色，系列继续前行

小情报 在其他作品中也存在的SQUARE RPG的趋向。

SQUARE中除『FF』外有很多招牌标题。在这当中当然有一些多少会受到『FF』的影响。下面将选出主要的RPG作介绍。不管怎么看都很有趣的作品也不少。



↑『圣剑传说3』是在SFC上大获成功的作品，七月的新作亦然。



↑机器人乱舞的『异度装甲』。



↓MOVIE制作得极为精彩的『寄生前夜』。

↓共同合作以及闪现系统很成功的『沙加·开拓者』。



概括 回顾『FF』系列

以前的『FF』里有许多为了很好地掌握能力、任务而产生试行错误的镜头。这些都不断得到改善。在『Ⅵ』和『Ⅶ』变得很好了。尽管系统功能得到增強，但『FF』还是要不断改善。



↑在『Ⅶ』里那种美丽更加精致了。

是重视视觉效果吗？

↓在看了『Ⅶ』后，被其美感所打动。



↓这个『FF』的电影是全CG动画，是以前从未有过的尝试，故而有一点不安。



大墙画廊 彩版vol.32

幸福

如果感到幸福，你就拍拍手……（啪啪）

如果感到幸福，你就跺跺脚……（咣咣）

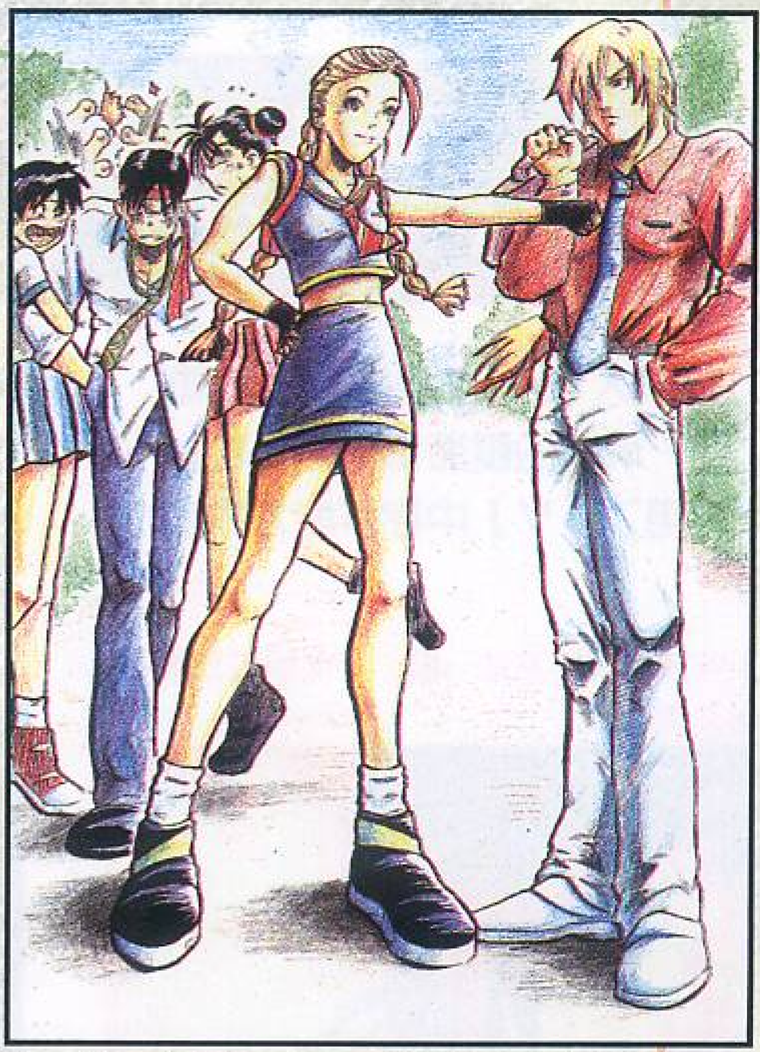
S：人在这世上，在这或飞泻霓虹的都市，在这或钢筋水泥的包围，在这或风云突变的“战场”，都究竟是怎样存在的呢？你们幸福吗？

P：我俩近来很臭拽呢，被朋友都戏为“神父”，整日说些无边无际的类似人生哲理的话，没办法呀！还是看画吧，你们会“拍手跺脚”的！

幸福，其实近在咫尺，即使感觉远在天涯，只要你努力，只要你自己好好过，一切的一切均因美丽而幸福！

DON'T WORRY，BE HAPPY！

——廊主SHADOW&PHOENIX



《少年街霸III》 化州 二弟画廊

S：天师居然把肯当成七枷社，隆当成矢吹真吾，唉……

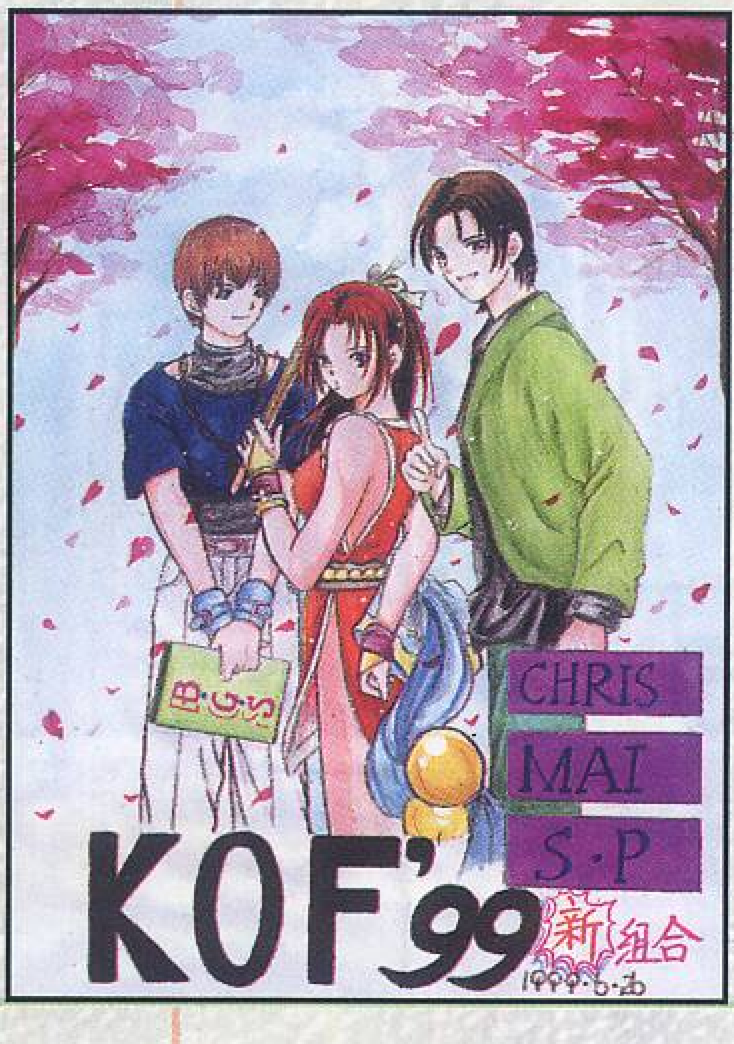
P：为什么春丽和樱要狠揍隆呢？

（廊P：★★★½）

S：很可惜，99中仍没有我出现，也许要等到下世纪了。

P：看，我的未来不是梦，起码在你们心中。

（廊P：★★★）



《KOF'99新组合》 海口 胡萝卜？克莉斯



《绯雨闲丸·春雨》北京 林忆

S：那只可爱的小青蛙是你眼中的丸哥哥的PET吗？

P：画面很干净，让我感觉好舒服。

（廊P：★★★★）

《张飞》 赣州 苏霄

S：QQ的翼德是在感怀秋天落叶的那份孤寂吗？

P：有兴趣将三国中的其他人物也画画吧！

（廊P：★★★★）



《娜可露露》（计）上海 高野森

S：样子好凶啊，尤其在那轮明月下。

P：眼睛好大，比小燕子如何？

（廊P：★★★½）



S：大头像很像那个给PANASONIC做广告的刘婕。

P：不由又想起去年那引起无数声讨的“凤凰之舞”。

（廊P：★★★）



《不知火舞》 昆明 萌维杰



《露露姐妹》 北京 千佳

S：陶醉中的娜可露露的头发真是多啊！

P：“北京梦幻创作组”，什么组织？

（廊P：★★★½）

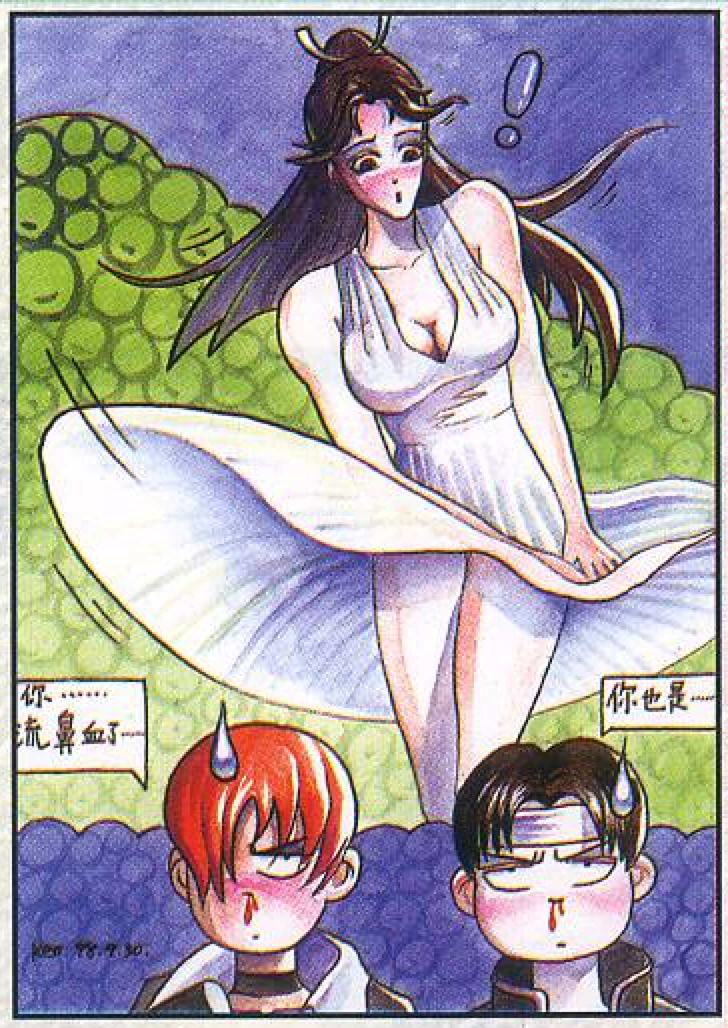


《拒赛》　石家庄　郭志扬

S：在游戏中也是可以弘扬爱国主义精神的。

P：美国队真会感到那么内疚吗？

（廊P：★★★）



《无题》　上海　诸海波

S：是以梦露的经典动作为蓝本的吧！

P：草雉和八神也过于敏感了吧，看我，不为所动！

（廊P：★★★½）

《忆一一九四五》　天津　杨洋

S：搞不清楚这究竟是什么型号的飞机？

P：好悲壮的坠机场面啊！

（廊P：★★★）



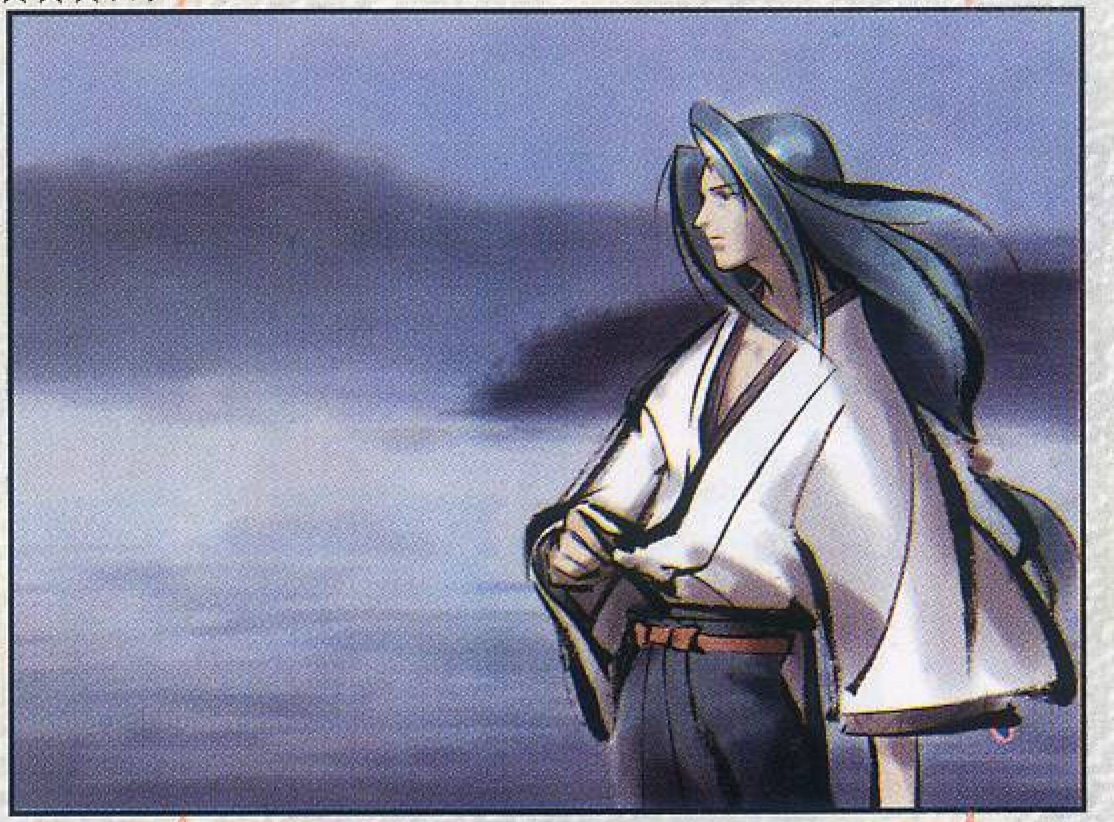


《山雨过后》　山东　刘金鹏

S：原来三节棍还有如此的功用，佩服！

P：躲到山洞中的比利只是为了烘干衣服吗？

（廊P：★★★）



《桔右京》（计）　大庆　Supra_rz

S：一种水墨的朦胧感觉衬托着这位忧郁男儿。

P：桔子州头，踌躇满志，望洋兴叹……

（廊P：★★★★）



《血之暴走》　茂名　心月狐

S：鼻子中喷出的气好象斗牛啊！

P：好象海草的头发长在八神的头上。

（廊P：★★★）

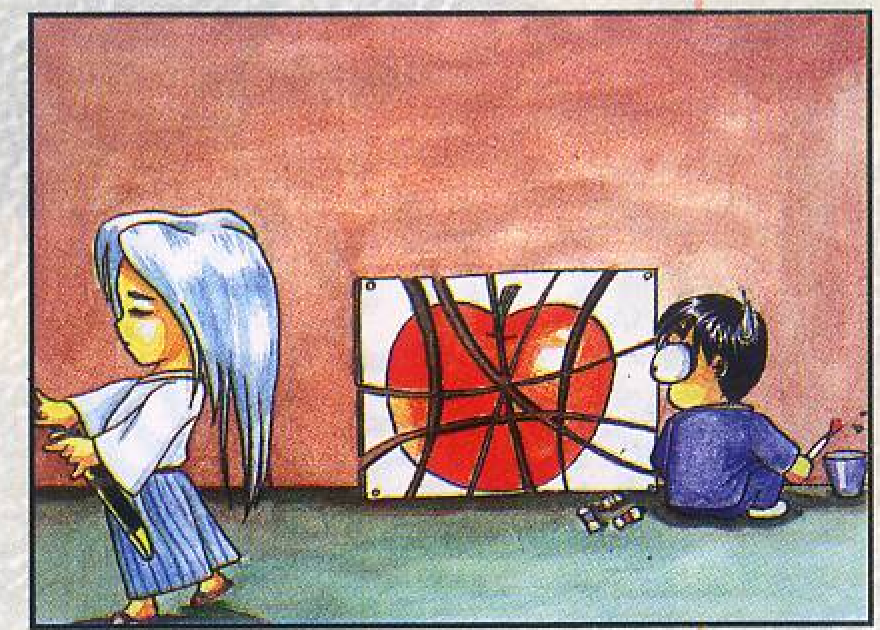


《凤凰乱舞》　哈尔滨　KIM

S：好象你和AKIRA有一癖好，就是将凤凰丑化。

P：看来你很熟悉金加藩的招式，是腿的乱舞。

（廊P：★★★）



《桔右京VS苹果》　南宁　覃克扬

S：早知道不画苹果了，作品也不会被分尸。

P：要是右京到了苹果园，后果不堪设想啊！

（廊P：★★★）

纵横

千万人气





《格斗之王》　《电子游戏软件》1999年9月

危险，并非时时存在……

地带，总在你想不到的地方……

DANGER ZONE

DEAD OR ALIVE 2

网址：http://www.tecmo.co.jp/product/doa/doa_home.htm

上期的报道大家是否看到了呢？这次再为大家带来来自这款《死或生2》中的精彩画面及简单介绍。



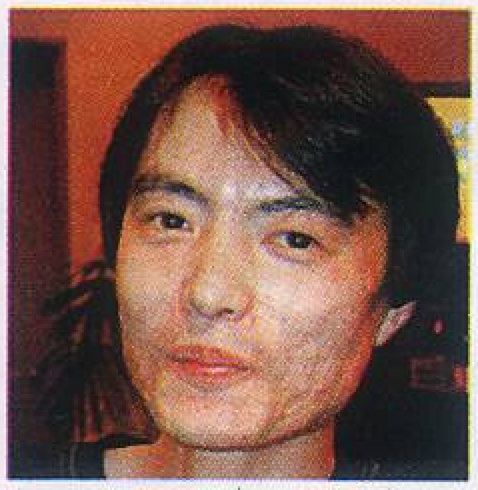






完成度接近100%，青色的霞出击！

在上代《死或生》中有份登场的霞此次依然会再度上场，她那舞动的小刀与之身型简直象是在表演一场华丽的舞蹈，这似乎全要归功于下面这位大哥：担当角色设计的板垣氏的“操作”。





板垣氏自信之颜！

样子有些象台湾的歌手伍佰的他很自信的抿着嘴说道：“完成之日”不远了。

Check Point 1 造型的变化

素材感极强的衣服是本作得意之处之一。这次公开的霞的造型及动作已做得煞是了得。以板垣氏的话“要加入力的部分”，从而使人物动作以及其他不会给人以软绵绵的感觉，从各个角度都几乎看不出有什么明显的破绽。



一体成型的polygon令关节处处理得十分圆滑。

从日本“DC”杂志编辑部传来的消息

据日本“DreamCast Magazine”的编辑爆弹岩君称“静止描绘的游戏画面已看不见，被称为是‘CG画’了。但是仍然是无法动的。实际上虽然看不见运动，但感觉上是非常不同的。此次的『DOA 2』素质之高实在是让人瞠目结舌，希望早日能够有运动的画面公开，让大家一饱眼福。”









舞出生命不能承受之轻重



看吧！霞的演舞第一次公开！



动作担当的话

担当本作动作的五十峰氏说道：



“比起过去的动作变了许多，从现在起包含着许多的不同意识。”

这位老兄自SS版《DOA》推出后就一直没露面哦。

Check Point 2

第二动作

所谓的“第二动作”即是指一些细小的动作，根据各种不同的物理法则而产生摇动、摆动等的运动。譬如：刀子、裙子、发辫等等感觉质轻的东西。在本作中不再刻意的令其运动，而是根据自然法则、重力、引力等的作用令之自然而不人为的活动。



如此精细的演算令你有种耳目一新的感觉。

“死或生”的感觉

自上代《死或生》(DEAD OR ALIVE)在街机及次世代两大主机SS和PS相继推出后，虽不致好评如潮，但其精致细腻的画面、高速的1/60秒的高画质影像得到人们的普遍认可，记得TECMO曾在97年E3展上用一句“Pure Hands-On lethal Combat”形容它，而此作《DOA 2》更是令业界人士企盼很久的作品，它会让这业界再为之掀起一次狂潮吗？

——SHADOW PHOENIX

～TECMO年度动作巨献～





炫动死亡无法绽放的璀璨

街头的少年在霸王之年代



DreamCast版

7月发售的《街头霸王 ZERO 3》你们玩到了吗？去年PS版已经发售，这次的DC版及8月发售的SS版相信会比PS版优秀许多，尤其是在目前硬件方面最为优秀的DreamCast主机上推出，相信会使这款风靡世界的作品更加发挥它的强大威力。另外与其他版本不同的是DC版加入的"VS.剧本战斗模式"更是令象SHADOW PHOENIX那样的乱舞格斗分子兴奋不已。有些朋友会问PS版

大家期待的DC版《ZERO 3》终于登场了，这款进化成为被称为究极型态的作品确实不错哦！

DC

厂商：CAPCOM
类型：FTG
媒体：CD-ROM
发售日：7月
其他：可同时三人玩

街头霸王ZERO 3

可以最多3人同时战斗 惊异的“VS.剧本战斗模式”！

不是也有此模式吗？对啊，但两者有着本质的区别（据说）。

2位玩家协力对战COM角色，这是在《ZERO》第1代中就有的，不过当时只可以“隆肯打警察”，而到了《ZERO 2》中却无法继承，只有在ARC版的《ZERO 2 ALPHA》中才能使用几位特定角色对战。此次DC版可以说是此模式的究极版本，人物随意选，没有象PS版那样有所限制，令你充分感受与好友同心协力的战斗乐趣。用日本朋友的话来说：“有着200%的充实度！”

来《ZERO 3》中寻求你的究极格斗之梦吧！



→拜森与迪杰一起被飞龙烧灼。

死也要在一起！

同心协力 共同奋斗



↑桑吉尔夫与米卡的“心的师弟复制”奇袭沙盖特。



↓凯与寇蒂协力攻击罗兰多，在日名场面再现。





再现最终战士的兴奋？

↓两位小姐使出的只有在此模式才能出现的合体超杀。





←在Z-ISM中难道可以组合超杀吗？！



超级COMBO的乱舞攻击！



豪华充实，共10种模式任你玩个够！

DC版的《ZERO 3》中的游戏模式基本继承了其他机种版本的模式。一共10个，其中“通信”及“剧本战斗”两种模式为DC版独创的追加模式。

组队对战模式

可以选出3人进行组对战，各ISM及角色的模式等可自由设定，但人数都不可改变。



↑选出喜爱的3名人物吧。



↑嘉米VS猎鹰。

街机模式

每个角色均有自己的故事，街机移植模式。



↑共有35名角色可供选择。



←隐藏的杀意隆也可以选择出来哦！

训练模式

与COM角色进行练习战，苦练连续技等实战技巧，基本上与前两代的此模式无甚区别，你可以在此活用你的技巧，好好练习。



↑对手的状态在此画面可以设定得很清楚。

对战模式

最热门的此模式也无须什么说明了。



←选人画面很壮观吧！



↑超米VS超杀。



生存模式

迎战不断登场的COM角色，只有1条血槽，挑战自我格斗极限的模式，与其他版本不同的是可以无限制的一直打下去，让你想不死也难！



↑可选战斗很多。



↑战力如何？

DC版的通信机能



DC版的《ZERO 3》使用了独自的通信机能。软件发行后开设了DC版《ZERO 3》专用的Home Page，其中可以存取许多用户的意见及交换『揭示板』以及可以将各模式的最高纪录登录上去及上载参加“纪录排位”，这样你只要用你认为最好的纪录便可在Home Page中的“一流道场”比试了。

这里使用的是“世界旅行模式”中的育成角色的段位认定战。在道场中与段位认定用的COM角色对战，从而取得新的段位。战斗结束，数据会被道场上载。



目标是世界最强！

世界旅行模式

家用版本原创的追加模式，选用自己喜欢的角色转战世界各地，令自己的等级不断上升，经验值不断累积。此时ZERO COMBO及攻击力均可上升，ISM PLUS等特殊能力得以获取。另外一个重要的就是育成角色在其他模式中的使用。



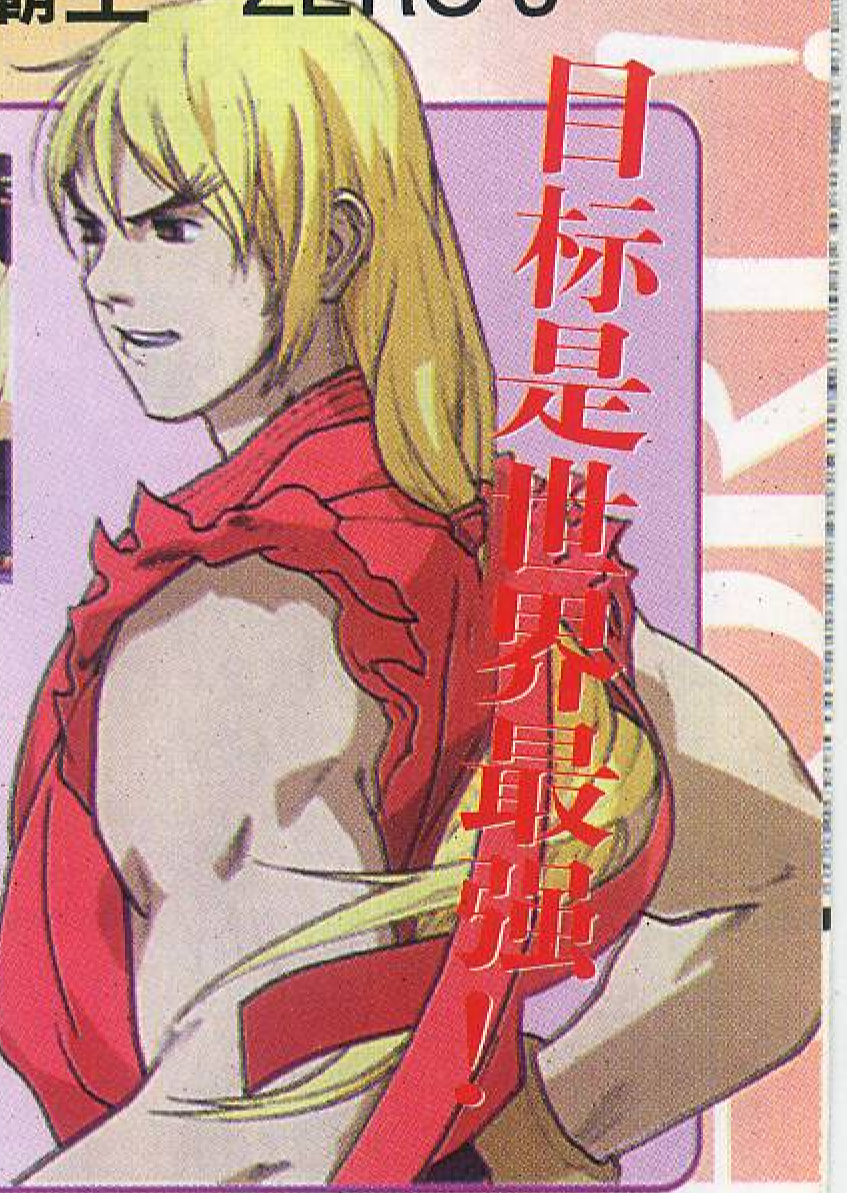
↑DC版可了解对手的一切情况。



→战斗胜利了，人物角色能力也随之上升。



→人物情况一目了然。



剧本战斗模式

与COM角色协力对付COM角色的梦幻模式终于实现，自由组合让你感受从来没有的爽快感觉。试想一下与好友一起杀敌尤如玩过关游戏，真是爽！

↓协力之后Combo的威力倍增。





↑“双阿修罗闪空”！



↑灵活运用超杀会对敌手造成大伤害。



自由自在的灵活组合！



最终战斗模式

街机模式最后登场的场地在此直接与BOSS对决的模式，去看不同的结局吧！



←最強之敌—真・豪鬼



VS.剧本战斗模式

如前页所述，DC版原创的追加模式。可同时三人对战，也可两人协力对战COM角色。



→3人同时对战感觉很爽吧！

究极最强的『ZERO 3』世界末之夏登场！



《莉姆露露&绯雨闲丸》　上海　Rabbit

任天堂·海豚 VS SCEI·次世代 PS

新世纪游戏生活大预测!!



自 SCEI 在 3 月 2 日发表其新主机"次世代 PS"之后,任天堂也于 5 月 12 日发布了震撼业界的消息,任天堂将与松下电器联手推出暂定名为"海豚"的新主机,而且竟然和 SCEI 使用同一媒体——DVD!两大会社不约而同地都要制作 DVD 游戏机,其中有什么名堂呢?还有,将来的游戏生活又会如何呢?

翻译/张云生　责编/PERFECT

只有了解过去才能预知未来

任天堂和 SCEI 之间曾经有过合作计划

今年的 5 月 12 日,任天堂将它与松下电器的合作关系公布于众。不过谁又会知道大约在九年前,也就是 90 年 1 月 1 日,任天堂和 SONY 也曾有过合作计划。这种关系是从 SONY 方面负责人久多良木健氏向任天堂出售自家生产的 CD ROM 开始的。任天堂当时的想法是这样的:在当时的主流游戏机——SFC 上追加一个 CD ROM。具体做法就是先将主机加大一圈,然后把 CD ROM 内藏其中,而这个新机种则是两社共同拥有的,也就是说双方都为其开发制作游戏。据说 SONY 方面当时称此机种为 PS。但是出人意料的事情发生了,就在 91 年 5 月,任天堂竟然发布了与飞利浦合作的消息。在麻仓玲士所著的"SONY 的革命们"一书中曾推测说,当时任天堂是惧怕 SONY 在游戏机市场的生意越做越大会抢了自己的饭碗,因此解除了和它的合作。而后任天堂与飞利浦的合作最终也以取消而告终了。(本刊在"98 增刊"及"收藏纪念 1"中有详细介绍,可参看)最后任天堂只得独自开发了新主机 N64。另一方面,于 96 年就研制并发卖了 CD ROM 游戏机 3DO 的松下电器也没有能够在游戏机市场逗留多久,早早地退出了竞争。直到任天堂说要在 2000 年发卖的次世代主机上使用松下的 DVD 技术为止。

也许这就叫作命运,如今任天堂和 SONY 又将以全新的格局在 DVD 游戏机上一决雌雄了。

松下的电器商店文化 ⟷ 任天堂的玩具店文化

提携

从生产双头插座起家的松下电器,生产廉价的大众化家电产品是它的特色,但它在游戏市场上却不曾活跃过。



VHS Video

◀同 SONY 进行了激烈的竞争,最终以胜利而告终,成为日本的标准规格录像带。



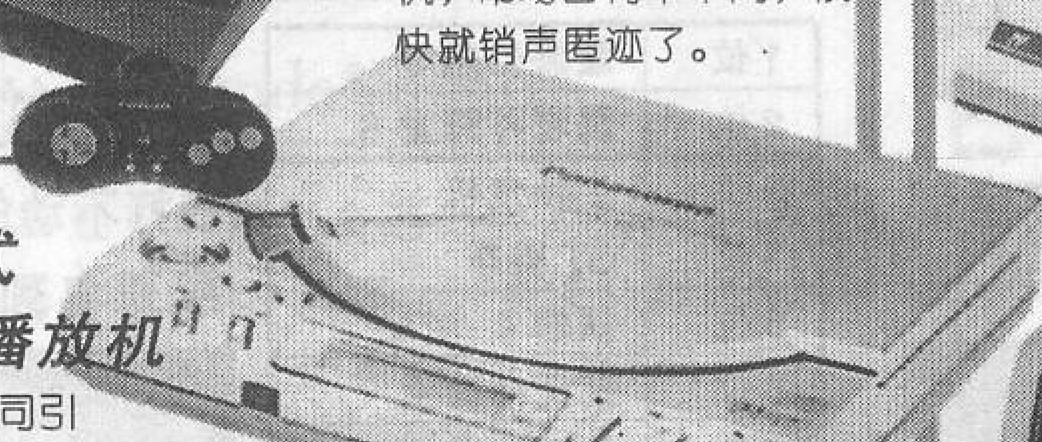
MSX2

▶作为廉价版电脑的 MSX。当时松下和索尼都准备扩大生产。



3DO

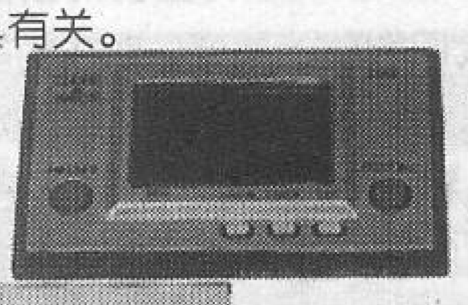
◀94 年发卖的 32 位游戏机,市场占有率不高,很快就销声匿迹了。



便携式 DVD 播放机

▶松下公司引以为荣的次世代记忆媒体,据称容量高达 CD 的 20 倍以上,像那些大作仅用 1 张就能装下。

最初起家于花札、纸牌制作的任天堂直到现在也没有摘掉玩具店的招牌,它所发卖的商品也都与玩具有关。



原祖手掌机

◀由已故的横井军平发明的畅销商品之一,既可以玩游戏,又能看时间。



红白机和机器人

◀登场于 85 年的红白机对应玩具,机器人也可以通过眼睛上的镜头读取电视画面而做出各种动作。



GAME BOY

▶89 年发卖的手掌机,同样由横井军平开发。



VB

▶内视型游戏机,卖点在于立体感强,但最终以失败而告终。



口袋皮卡秋

◀口袋妖怪中的人气角色皮卡秋是游戏的主角。

源于 SCEI 的最新情报

9月17日将在东京游戏展上发布的关于99年秋发卖次世代PS的情报，在此向大家介绍一下摘要，当然还会有新情报哟！



株式会社SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
广报部 科长
福永健一氏

将使用只读 DVD

关于次世代PS的情报，与今年3月2日所发表的内容没有任何的改变，但是当时的发言有些地方可能会引起玩家的误会，在此进行一下说明。

首先，关于DVD我们将使用只读型，即不可以写。但是，具体到能不能播放DVD影碟目前还在讨论当中。当然音乐CD还是照样可以听。

SAVE方面我们打算继续使用记忆卡和PDA，因为如果不这样做的话，玩家在玩互换机种PS上的游戏时就会感到不便。

另外，通信用MODEM并不属于基本配置，不过机器设有PC卡用的插口，需要的玩家只要购买对应DOS/V用PCMCIA卡的MODEM卡就可以进行通信。但是我们SCEI并不十分赞成通信，不过我们还是会留给玩家选择的余地。

手柄方面也没有什么变化，仍然延用PS的振动手柄，这是为了实现次世代PS与PS互换而采取的措施。而且，我们认为在现阶段PS手柄已经足够满足需要了。再有，大家熟悉的PS标志也会出现，我们希望它能够成为PS家族的标志。

次世代PS的发卖最初妆是以"职业"玩家为主要对象的

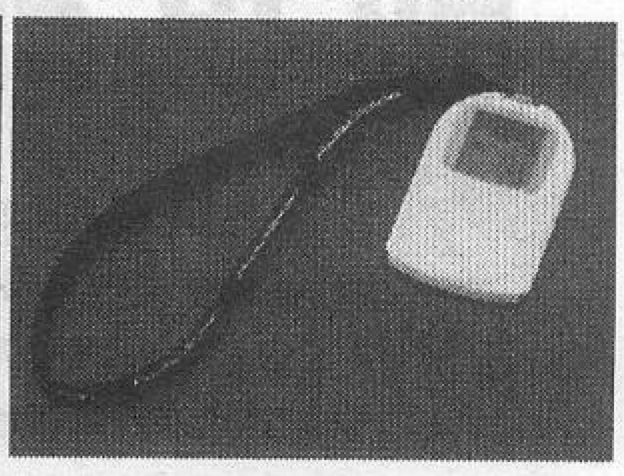
下面就向大家简单介绍一下我们今后的战略。现在的基本状况是这样的：我们已经把开发器材以"出租"的方式借给预定年内发卖软件的各软件厂商了。等到入秋以后，我们准备开始正式"出售"开发器材。不过因为生意很多，所以要想把器材交到所有软件商的手里还需要一些时间。现在外面有传言说开发器材的价格会高得惊人，事实上我们一直打算以不超过200万日元的价格进行交易。记得PS的开发器材的售价是一百多万日元，所以不会有多大的差别。另外，软件的价格将和现在一样，由软件制造商自行决定，版权使用费的问题也像PS一样与发卖价格相关。我想，软件的主流价格应该还是在4000至6000日元之间。

作为销售战略，次世代PS发卖最初是以职业玩家为主要对象，然后等主机产量走入正轨再逐渐争取一般玩家的心，最后关于PS我还想说一句，今后PS及其软件将继续与大家见面，请各位玩家放宽心。

PS标志将继续使用！

PS的标志不会改变，只是标志下面的"PLAYSTATION"的字样会有所变化，福永先生说要把它作为PS家族的象征永远地使用下去。

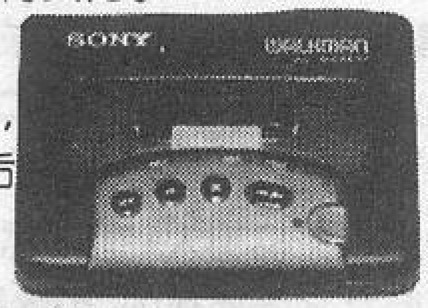




索尼的发明家文化

能够随心所欲地挑战新行业的索尼，特别是在制造小型商品上，世界上可算是数一数二。它不断推出新规格，在digital领域也很有实力。

WALKMAN



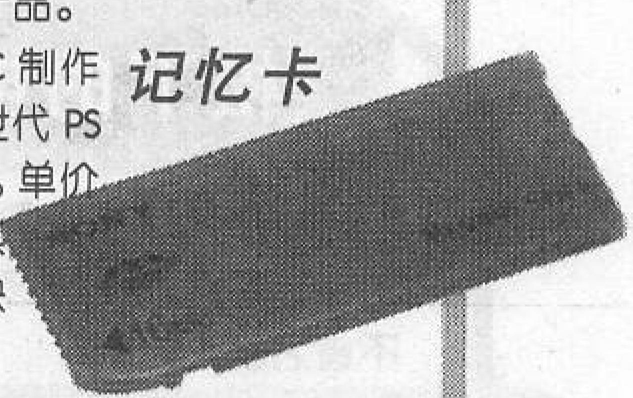
▶令索尼闻名世界的超级机种，是一种便于携带的单放机，其后继机种现在也到处可见。

数字摄像机



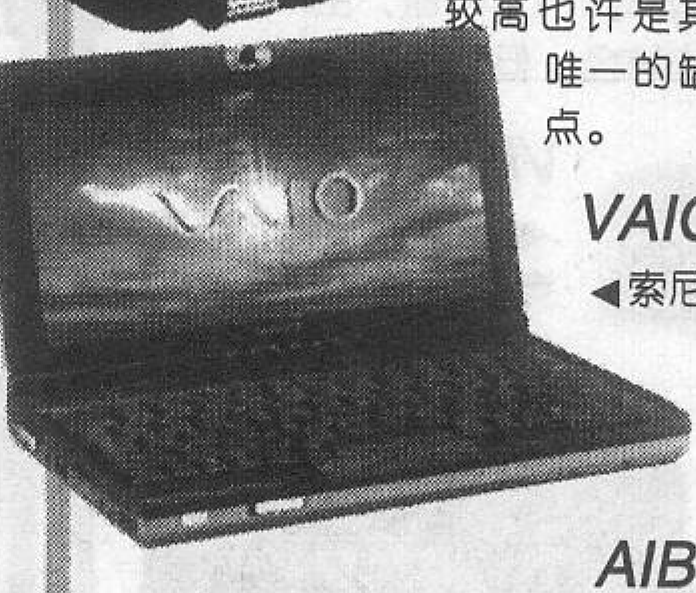
◀在推出后不久，数字相机就成了主流产品。

记忆卡



▶由于是为PC制作的，所以在次世代PS上将不会使用。单价较高也许是其唯一的缺点。

VAIO



◀索尼开发的笔记本电脑。

AIBO



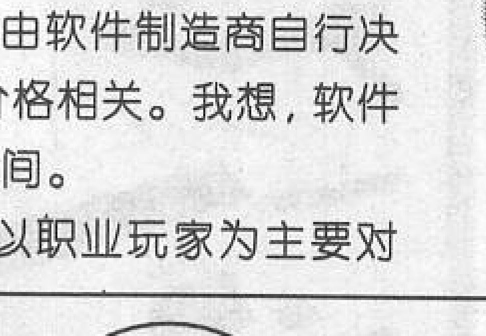
▶通过网络以25万日元发卖的数字机器宠物，其真实的动作十分可爱。

玩家最希望在新主机上出现什么作品呢？

1位	超级马力奥
2位	塞尔达的冒险
3位	妈妈3
4位	皇家骑士团
5位	口袋妖怪
6位	勇者斗恶龙
7位	火炎之纹章
8位	马里奥赛车
9位	星际火狐
10位	F－ZERO

海豚

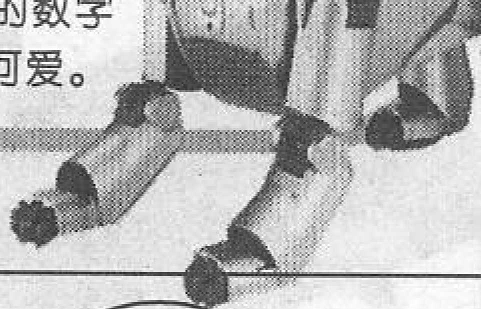
压倒性的强作全部由任天堂制作



1位	最终幻想9
2位	勇者斗恶龙8
3位	生物危机
4位	GT赛车
5位	铁拳4
6位	真女神转生
7位	超级机器人大战
8位	德比赛马
9位	街霸3
10位	兰古瑞萨

次世代PS

雷打不动的"FF"、"DQ"系列名列前茅



SCEI 和任天堂所选择的新媒体——DVD 将为游戏带来全新的感觉!!



舒适的游戏

DVD 的大容量及其高速度读盘使 GAME PLAY 更加舒适

曾经是游戏媒体主流的卡带之所以被 CD－ROM 取代，最主要的原因是因为 CD ROM 的容量大。但是另一方面，CD ROM 由于不能像卡带那样直接传送数据，所以在游戏中常常出现因读盘慢而不得不等待的情况，造成游戏的不连续性，这可以说是 CD ROM 的一大缺陷。



▶这样的画面将不再出现!

SCEI 和任天堂两大会社在它们的新主机上使用拥有庞大容量的新媒体 DVD 以及与其相对应的能够高速传送数据的 CD ROM，这样一来，玩家再也不会因为读盘时间烦恼，而是更加投入的游戏。对于游戏开发者来说，也不用再为 LOADING 时间过长操心，而是更加专心的制作游戏，令更具魅力的游戏得以出现。

大容量

一张盘最大可以装下 17GB 的容量

DVD 的容量最大可以达到 17GB(单面一层的使用容量为 4、7GB)，相当于 28 张 CD 盘的容量。当初以容量取胜的 CD ROM 也因为画面和音乐数据的增大化而渐显吃力，想想近日发卖的 RPG 大作，哪一部不是 2 枚组、3 枚组。不过这些问题都会随着 DVD 的使用迎刃而解，只需一张盘就可以结结实实的装下所有数据，绝不夸张!

数字音响

5.1ch 数字音响使游戏临场感倍增

DVD 还对应 5.1ch 数字音响。有些电影院就是采用这种音响方式的。如果有机会到这种装备的电影院去体验一下的话，就会发现所有的声音都比平时在电视或是音响上听到的更清晰、更真实、更感人、更……

至今为止，我们所说的游戏机的进化，大多是把重点放在最大表现色数还有 3D 表现能力等画面表现部分上，这是因为人的视觉最容易感觉到变化，但是音质上的变化却可以给人一种身临其境的感觉，从而使玩家全身心地投入到游戏当中去。要是有机会的话就去电影院里体验一下它的威力吧。

多声道

多声道的游戏别有洞天

DVD 不但容量庞大，而且还可同时处理复数的声音和影像数据，比如在动作游戏中遇到困难无法过关，这时就可以利用副声道获取攻略情报和提示；再比如，赛车游戏中玩家在紧张比赛的同时还可以忙里偷闲切换一下汽车音响的 BGM 等等。大概在不久的将来，这些都不会再是梦想了。

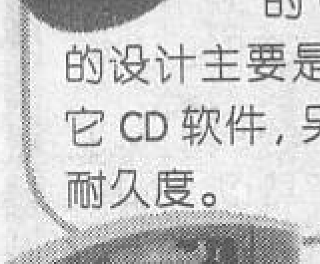
SCEI 任天堂 选择 DVD 媒体的理由

游戏机的媒体从红白机时代的卡带已经逐渐发展成为现在 PS 时代的 CD ROM。如今面临着 21 世纪的到来，任天堂和 SCEI 两大会社在它们次世代新主机上都打算使用新媒体 DVD，其原因何在呢？答案就在记者招待会上两社长的发言里。



黑盘

PS 用 CD ROM，SCEI 选择成本低、流通快的 CD ROM。黑色的设计主要是为了区别于其它 CD 软件，另外还可以增加耐久度。



卡带

任天堂自红白机时代一直使用至今的媒体。其具有读取数据快、通过搭载芯片追加新机能等优点，任天堂十分重视这种像玩具的感觉。

SCEI 从发展前途、成本还有流通三方面选择了 DVD

首先，DVD 远远超过 CD ROM 的大容量是 SCEI 选择 DVD 的主要原因。随着游戏的不断进化，CD ROM 已经渐渐的到达了极限，而 DVD 却拥有可以容纳 CD ROM 28 倍以上的大容量。这与未来数字娱乐的大容量化是相吻合的。另外，DVD 在成本方面也很令人满意，虽然 DVD 和 CD ROM 的容量不同，但是其制造过程以及制造成本却基本上没有什么区别，所以说，SCEI 不仅可以使用和 PS 软件相同的价格甚至可以通过一样的渠道流入市场。基于发展前途、成本和流通三方面考虑的结果，SCEI 选择了 DVD。



索尼电脑娱乐
董事长
久多良木 健

任天堂 基于版权和成本的问题选择了 DVD

任天堂向来比较重视版权问题，所以它选择了 DVD，当然它的实现基于任天堂与拥有较高 DVD 技术的松下电器之间的合作关系。

在过去，以 CD ROM 为媒体制作游戏并不是没有引起任天堂的兴趣，而且事实上任天堂也曾经在超任时代开发过搭载 CD ROM 的周边机器。但是 CD ROM 不仅在读盘速度上有很大缺陷，而且还比较容易被盗版，一旦盗版软件在市场上出现，必定会影响到主机的销售。这就是任天堂一直使用卡带媒体的最大原因。而 DVD 不但成本低，在防止盗版方面也有很大优势，任天堂选择 DVD 的理由显而易见。



株式会社任天堂
董事长
山内 溥

新主机预想

次世代 PS 是可以制造微妙情绪的超级主机

索尼的新主机能够逼真再现女性柔魅的举止！

于今年 3 月 2 日举行的次世代 PS 发布会的巨大屏幕上演示了数字娱乐发展过程中的三次转折点，第一次是 88 年在电脑上生成声音的“音响合成器”，第二次是 94 年在 PS 上进行 3D 制图的“制图合成器”，而第三次则是 2000 年的次世代 PS 上制造情绪的“情感合成器”。据说次世代 PS 能够制造出情绪等细腻的感情表现。不错，PS 也曾凭着其强大的 3D 制图功能改变了游戏“影像”的概念，但那还算不上是质的改变，而次世代 PS 不同，它可以使接近真实、更细腻、更自然的表现成为可能。

从发表会公开的画面已经不难看出次世代 PS 的强大表现能力。傍晚的阳光照在湖面上，不规则的反射似乎有些耀眼，透过微风掠起的阵阵波痕，隐约可见水中的鱼儿。

在这样一段影像中并不是把所有的动作都事先设计好，而只是把“波”呀“风”呀做一个定义。当“波”遇上了“风”，次世代 PS 就会以真实时间制造出“风吹波动”的影像。

还不仅仅是这些，打个比方，让我们表现一下女性。如果是 PS 的话，虽然可以做到外表酷似女性，却不能以更深的层次表现女性。但是用次世代 PS 就可以制作出女性内在的温柔举止和表情，进一步还能使更加细腻的感情表现成为可能。

3 月 2 日的发表会只让我们对次世代 PS 有了一个不十分清晰的了解。据久多良木健氏说在 9 月 17 日举行的“99 秋东京游戏节”上次世代 PS 将揭开所有的面纱，面向广大玩家，我想那定会成为震撼世界的展现。

次世代 PS 与外部机器连接的接口采用了在家电和 PC 上使用的 3 种通用规格。而至今为至的家用游戏机则都是采用各自规格的接口，原因在于重视主机的独自性。

可是 SCEI 为什么会选择使用三种通用规格呢？其实理由很简单，这样一来，就可以把以后推出的数字机器轻而易举地接在次世代 PS 上了。

从一个小小的外部接口上就不难看出，次世代 PS 的设计是经过深思熟虑的。

IEEE 1349 影像输入

用摄像机拍下你和朋友们的模样，而后把它输入次世代 PS 吧！如果真是这样的话，我们就可以随意玩味美好的回忆啦。真是很期待呀！



PC3(SONY)

数字摄像机。可以通过 LINK（1EEE 1394）将画面传送到索尼的笔记本电脑“VA10”中。

PC CARD 享受网上的无穷乐趣

把次世代 PS 接上 MODEM 卡，开机，上网进入想去的网页吧。这就是现行机种所必备的网络功能。

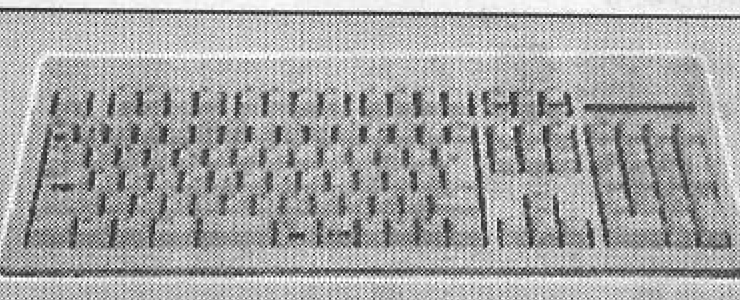


PHSDATA CARD(SII)

连接笔记本电脑和 PHS 的 PHS 用 MODEM CARD，通过此卡，可以上网。

USB 可以打文章

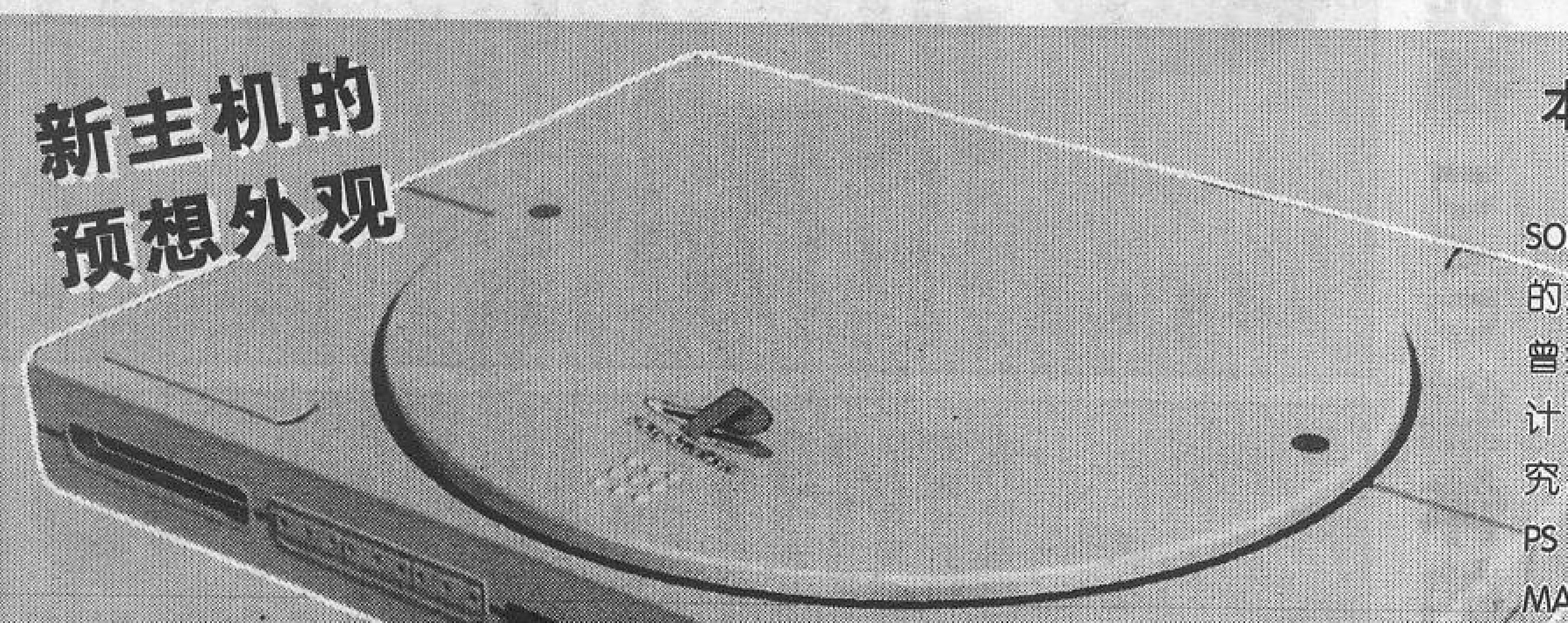
广泛用于扩张余地较小的笔记本电脑上，有 MODEM 以及硬盘条件。看来次世代 PS 可以连接不少 PC 周边哦！



USB 接口对应键盘

搭载了 WIN98PC、IMAC 的 USB 接口的键盘，主要用于连接 PC。这种规格具有低中速的 DATA 传送速度。

新主机的预想外观



本体的设计将更加简洁

PS 本体及手柄的设计是由在 SONY CORPORATE 设计中心从事 AD 的后藤祯祐氏负责担当的。后藤氏还曾担当过笔记本 PC“VA10”系列的设计工作。凡是他经手的设计都很讲究。而且很实际这种传统在次世代 PS 上也会有所体现。当然以 WALKMAN 为代表的索尼特有的简洁性也不能忽略。

基于以上几点，我们进行了预测。在手柄接口的旁边会有记忆卡插口，而本体的厚度大约是 PS 的一半。此外，在机器的正中还设有红外线装置。

手柄将延用 PS 的振动手柄

据 SCE 可靠消息说，次世代 PS 的手柄将延用现在 PS 包装里的振动手柄。顺便说一句，PS 的手柄具有散热快，长时间握着也不会感觉太累等优点，是高科技的产物。

新主机预想

能否超越 N64 软件的新鲜感将是关键

任天堂的“海豚”所追求的是网络家电吗?

今年 5 月 12 日，任天堂宣布了和松下电器产业一同开发生产包括 DVD 游戏机在内的数字网络家电的计划。想当初 NINTENDO64 的发卖是在 96 年 6 月 23 日，也就是说 N64 发卖还不到三年任天堂就发布了新主机的消息。

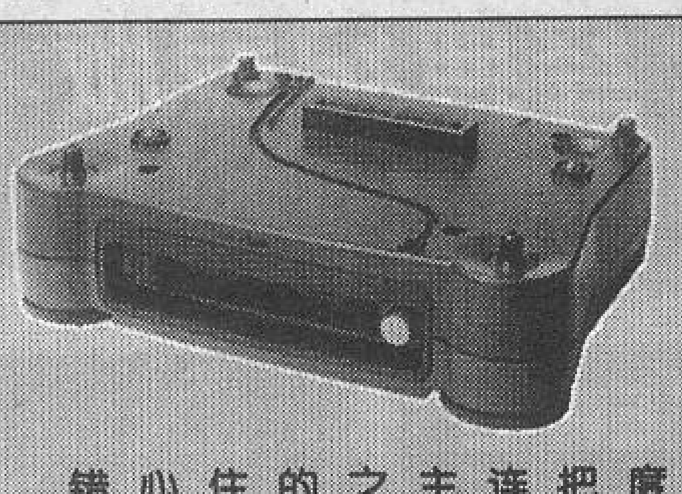
N64 现在并没有被淘汰。任天堂同迪斯尼合作开发的 N64 软件，曾在 E3 上公开发表的“STAR WARS EPESODE1”还有“大金刚 64”等大作均受到注目而成为话题的焦点。就算是在销售状况不太好的日本也有超过 500 万台的销售量，说它是“畅销的机种”也没有什么奇怪。可是为什么任天堂这么急着发表新主机“海豚”呢?其中一方面原因是它不想让索尼的次世代 PS 在全世界注目的 E3 上太出风头。任天堂在会上不但宣布了新主机将于 2000 年末在日美同时发卖的消息，而且还再三强调“海豚”绝对是完全超越了 N64 的游戏机。

记得当初 N64 以一句“改变游戏”作为口号在游戏中创造出了完全的立体空间，在这一点上，N64 可算是一枝独秀。如今海豚究竟能不能超越 N64，能不能超越索尼的 EE，我想那正是全世界游戏制作者所关心的问题，同时也是能否使人类攀登娱乐新高峰的关键所在。

另外，海豚的设计追求的是一种利用网络的全新游戏。与其相比，SCEI 却不提倡网络游戏，并声称次世代 PS 将不与网络连接。总之，就让我们期待任天堂为我们创造一个崭新的网络娱乐空间吧。

与 SCEI 相比，在流通方面任天堂似乎给人一种保守的感觉，可是事实正相反，任天堂敢于尝试新的流通方式。举个例子，在 86 年发卖红白机 DISK 系统的时候，任天堂曾企画过其对应软件的网络配置。另外 LOPPY 以及卫星服务也是任天堂对新游戏流通方式的一种挑战。所以，在新主机上，利用网络把游戏送到玩家手中的这种流通方式也不是没有可能。

但是还存在一个大问题就是保存配置数据的记忆装置。遗憾的是现阶段还没有一个确切的答案。



记忆装置会采用 64DD 吗?

作为从网上下载 DATA 的记忆装置，到底有没有使用 64DD 的可能呢？按理说，64DD 的可写容量为 38MB，作为外部记忆装置是足够用了，而且从 N64 还没有被淘汰的角度考虑，如果把 64DD 作为连接 N64 与新主机 DOLPHIN 之间纽带使用的，可能会抓住更多玩家的心。怎么样，不错的设想吧!



新型 GB 预想图

可以连接传说中的新型 GB 吗?

传说是有 32 位的 CPU，并搭载了更加美丽的液晶画面的新型 GB。既然新主机海豚能够与 N64 和 GB 进行连接，那么与新型 GB 的连接也应该可以实现。通过海豚可以把从网上下载的最新 DATA 转移到新型 GB 上，这样一来就形成了一个任天堂独特的娱乐网络。也许任天堂会把新型 GB 作为携带终端来使用吧？另外，新型 GB 当然也能够使用原有的 GB 软件。

手柄是由宫本茂设计

N64 的 3D 手柄就是游戏大师宫本茂的杰作，如果海豚的手柄也由他设计，真不知道会是什么样子。

机体设计的圆滑的流线型

无论是 FC 还是 SFC 的本体设计都很适合日本的家庭，可是到了 N64 却一改以前的设计风格，其原因是任天堂想设计出超越国民性的差异而被全世界所接受的全新主机。所以据我们分析这次新主机 DOLPHIN 的机体设计也将是不单适合日本国内而且是世界通用的设计。在此基础上我们进行了预测。结果大概是这样，整体上设计为圆滑的流线型，而主机上面的标志则是波状的。



新主机的预想外观

X 21	海豚
	数字 AV 机器 + 海豚

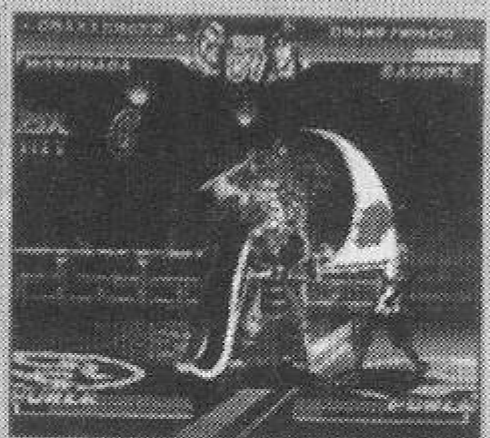
任天堂、松下电器撰写的数字网络的未来

任天堂决定于 2000 年发卖它的 DVD 游戏机，几乎是同一时期，松下电器也会发卖包括 DVD-VIDEO、DVD-AUDIO 在内的一系列 DVD 电器产品。之后，两社将共同开发并推出网络家电的核心机器「X21」。提起网络家电，也许有人还不熟悉，其实在各家电厂商之间早就开始了激烈的攻防战。只要你读一读经济报，就会了解每天都有关于网络家电新技术开发混战的报导。也许应该称它为网络机器战争。

格斗天书特集!!
NEO·GEO 世纪末
『乱舞势力』经典纪念版

NINJA MASTER'S ～霸王忍法帖～

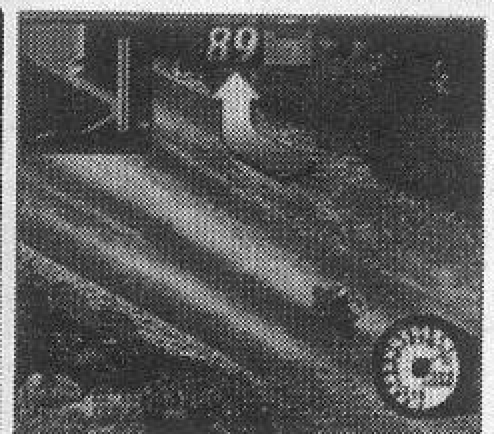
ADK
格斗 FTG
1996.5.27
MVS、ROM、CD



以忍者为主要角色的格斗作品，可以使用武器，也可以徒手。必杀技的种类十分丰富。

超速赛车

ADK
RAC
1996.4.26
MVS、ROM、CD



可以使用运动车辆或军用车辆等丰富的多样化机器的赛车游戏，对于秘道的搜索十分刺激。

合金弹头

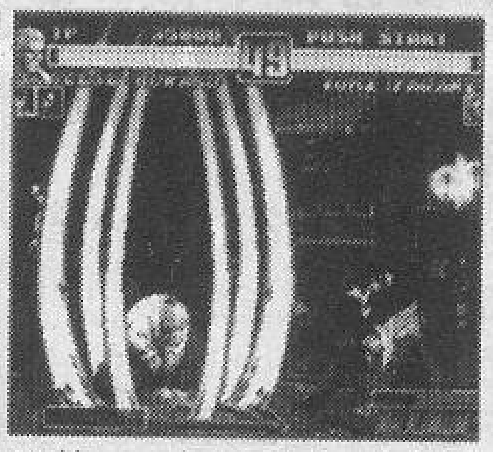
SNK
STG
1996.4.19
MVS、SS、PS、ROM、CD



驾驶新型万能战车“合金弹头”与敌人进行战斗的横版动作射击作品，画面做得十分妙趣横生。

96格斗之王

SNK
格斗 FTG
1996.7.30
MVS、CD



《KOF》系列的96年度版，吉斯等历代BOSS角色也参战了，草雉京的必杀技从此代开始有明显变化。

足球风云

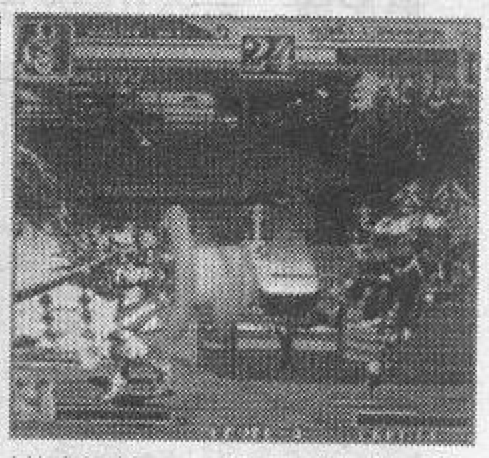
SAURUS
SPG
1996.7.19
CD



以足球为主题的作品，许多操作都变得十分简单，但口碑不是很好。

神凰拳

SAURUS
格斗 FTG
1996.6.13
MVS、CD、ROM、SS



用3DCG描绘的8名天神的格斗战，其中“天变地异”槽会令POWER大幅度UP。

赛马王2

SAURUS
竞马 ACT
1996.9.24
MVS、SS、ROM、PS



推出多机种版本，驾御自己的坐骑转战各地的比赛，最终获得王者的称号。

风云默示录2

SNK
格斗 FTG
1996.9.20
MVS、CD



以近未来为舞台的格斗作品，延续前作的风格，但有着2对2的组队战新系统。

超铁战机

SAURUS
STG
1996.9.20
CD



操纵战机与机器人与敌人战斗的横版射击作品。有着浓重的蒸汽时代的风格。

软件召集令

『乱舞势力』经典纪念版

~集结人热NG力量~

~乱舞秋日灿烂风云~

四年的精彩一并呈现 1996~1999

50本

时值初秋，这次的特集为大家带来的是 NG 在 1996 - 1999 这四个年头中所推出的 50 款游戏的简要介绍，但愿你在舒服的屋子中悠闲地看杂志时不要为之感动进而冲动得大汗淋漓啊！(其中有不完全或不正确之处请大家明鉴！ ——SHADOW PHOENIX

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

SNK

格斗 FTG

1996.3.12

MVS、ROM、CD



昔日 SNK 四大天王之一的《龙虎之拳》的最新作品，操作方法有若干变更，也追加了不少新系统。

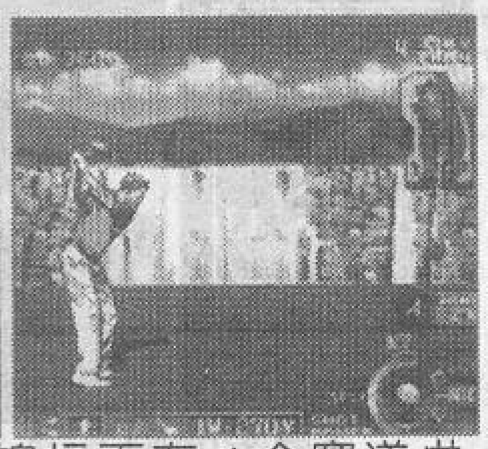
大型高尔夫锦标赛

SNK

SPG

1996.1.29

MVS、ROM、CD



为夺得锦标而在 4 个赛道进行比赛，可选择 6 名角色，CD 版有隐藏赛道存在。

游戏名称

表例

厂商	游戏画面
类型	
发售日 (泛指 NG 版)	
现有版本	

解说

NEO 漂流

VISCO

RAC

1996.3.28

CD



《漂流’94》的续篇，作为赛车游戏似乎不论从速度感还是操作感都不是十分理想。

挤出神怪骗局

ADK

PUZ

1996.3.22

CD



可以召唤出许多道具而对敌手进行攻击的对战 PUZ 游戏，人物都是 SNK 的著名人物。

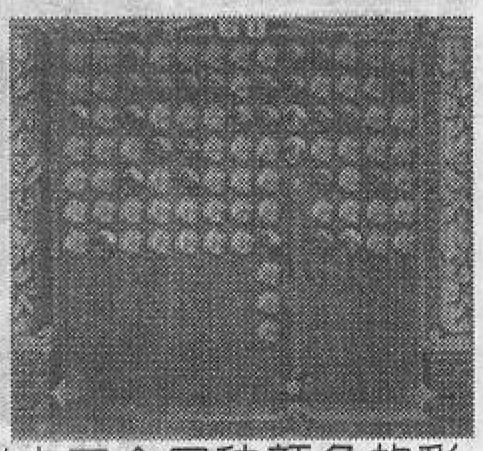
魔法彩球 2

DATA EAST

PUZ

1996.3.21

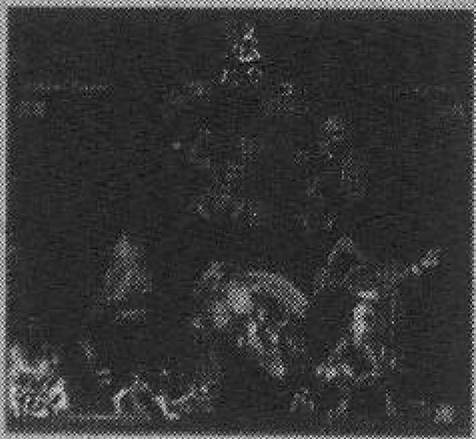
MVS、SS、ROM、CD



以不断消去三个同种颜色的彩球、直至屏幕上的彩球全部消失。可使用 7 名角色。

侍魂 天草降临 特别版

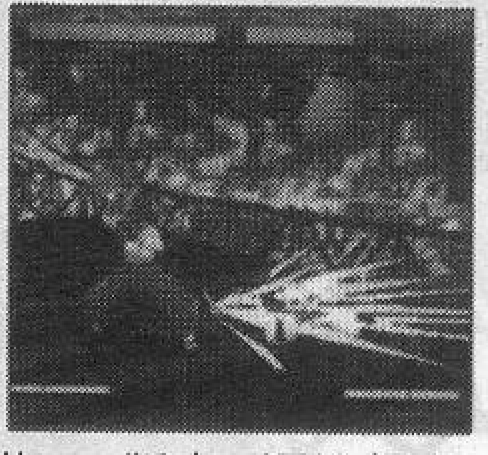
SNK	
格斗 FTG	
1997.12.25	
PS	



《天草降临》的 PS 版，不仅可以使用查姆查姆，隐藏的 BOSS 角色斩红郎在开始也可以选用。

侍魂 ~ SAMURAI SPIRIT ~

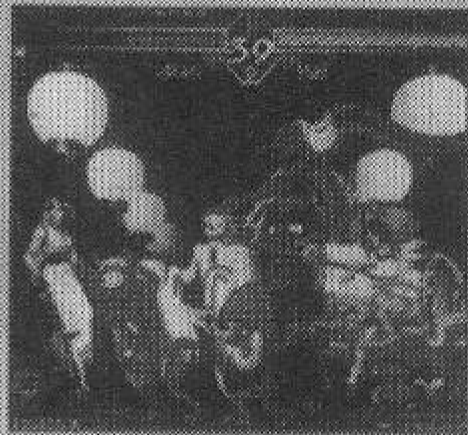
SNK	
格斗 FTG	
1997.12.19	
MVS	



《侍魂》的 3D 版本，评价颇高，色及柳生磐马从本作开始登场。著名的 S.C.S 系统也是第一次出现。

～幕末浪漫～ 月華の剣士

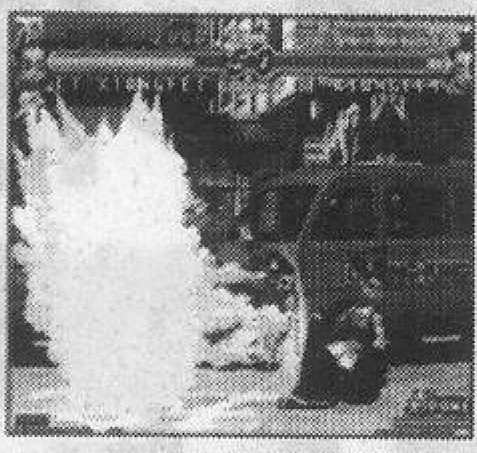
SNK	
格斗 FTG	
1997.11.27	
MVS、PS、ROM、CD	



以幕末为舞台，使用剑进行格斗的作品。选择"力"及"技"两种剑质是特点之一。

RB 饿狼传说 2

SNK	
格斗 FTG	
1998.3.20	
MVS、ROM、CD	



《饿狼传说》系列的第 7 部作品，使用角色可达 22 人，人气角色李香绯第一次登场。

合金弹头 2

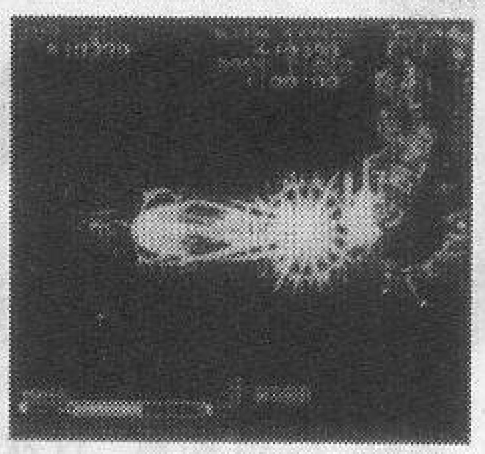
SNK	
STG	
1998.2.23	
MVS、ROM、CD	



大热门作品的第二作，不论是机动战车还是别的都大幅 POWER UP，可乘坐之物达 4 种。

光辉之星

SNK	
STG	
1998.1.19	
MVS、ROM	



《冲击之星》的续篇，其中换枪射击的倍率被强化了，典型的硬派射击作品。

NG 杯足球'98

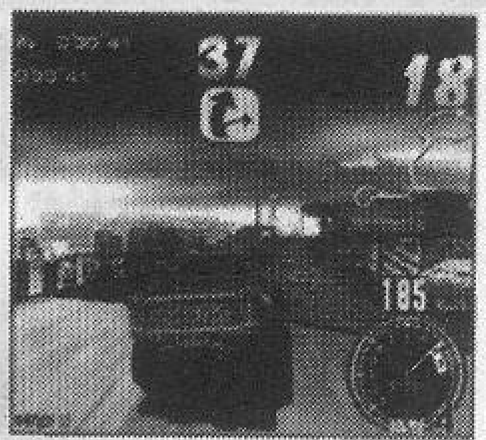
SNK	
SPG	
1998.5.28	
MVS、ROM	



继承《得点王》系统的足球游戏作品，集结 64 国进行世界锦标赛，以称霸世界为最终目的。

超热赛车

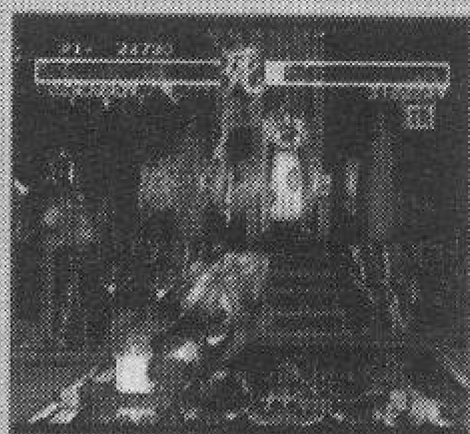
SNK	
RAC	
1998.5.13	
MVS	



《越野四驱 RV》的续篇，感觉上是 SNK 推出的赛车游戏中操作感最好的一部。

侍魂 · 剑客指南

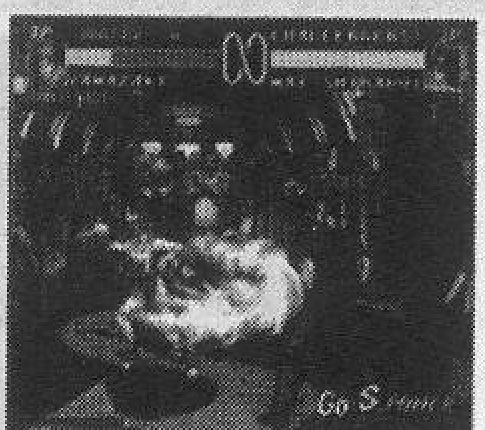
SNK	
格斗 FTG	
1998.3.26	
PS	



集合初代《侍魂》及《真侍魂霸王丸地狱变》两部作品于 1 枚CD 的作品，还有新的追加要素。

RB 饿狼传说 最佳精选集

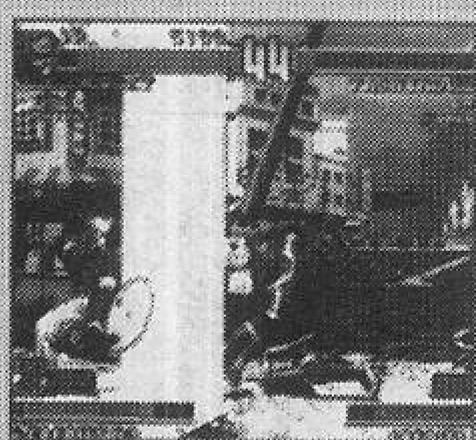
SNK	
格斗 FTG	
1998.8.6	
SS	



包括《RB 饿狼》和《RB 饿狼 特别版》在内的 2 枚组精选作品，可以使用《RB 特别版》中的里角色。

98 格斗之王

SNK	
格斗 FTG	
1998.7.22	
MVS、PS、ROM、CD	



故事性极强的 KOF 系列 98 年度作品，使用的角色包括里角色最多可达 51 人。

RB 饿狼传说 特别版 · 支配精神

SNK	
格斗 FTG	
1998.6.25	
PS	



仅在次世代主机 PS 上推出的格斗作品，采用单一战线的新系统，加入新角色阿尔弗雷特。

火热火热 7

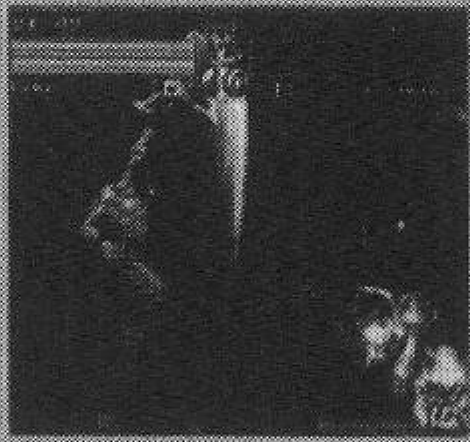
SAURUS
格斗 FTG
1996.11.21
MVS、SS、ROM



为了争夺传说中的"火热火热珠"而进行格斗。不仅有森林中的妖精，还有机动步行战车等魅力角色。

侍魂　天草降临

SNK
格斗 FTG
1996.10.25
MVS、SS、ROM、CD



《侍魂》系列的第四作，新加入"怒气爆发"及"14 连斩"等系统，角色分"修罗"和"罗刹"，共 34 人。

得点王 炎之自由人

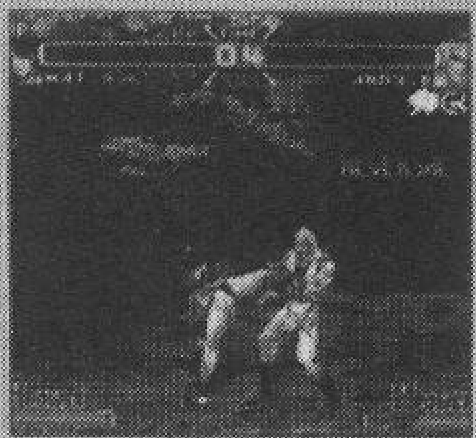
SNK
SPG
1996.10.16
MVS、ROM



系列第四弹，可以从多达 80 个国家的队伍中选择自己的球队。由特瑞和坂崎良等组成的 SNK 队也有份出场。

RB 饿狼传说 特别版

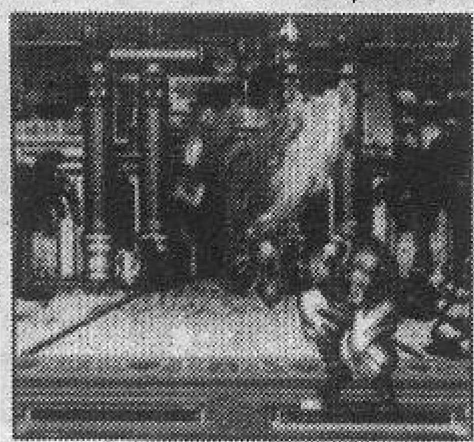
SNK
格斗 FTG
1997.1.28
MVS、SS、ROM、CD



《饿狼传说》系列的第 6 部作品，使用角色由前作的 15 人增加到 19 人，通过指令还可以选择其他 4 人。

破碎一族

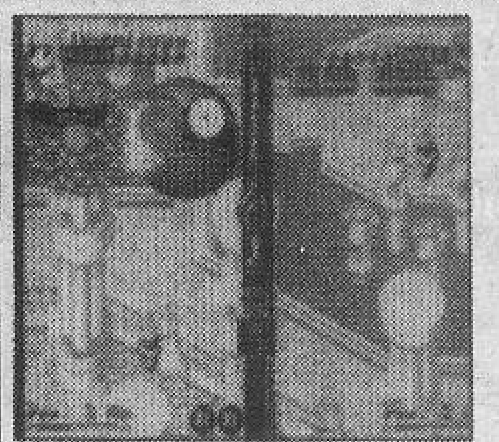
VISCO
格斗 FTG
1996.12.17
MVS、ROM、CD



为了粉碎自太古便存在的邪恶，充满个性的 8 名战士集结在此。必杀技和空中连续技均很多姿多彩。

闪亮之星一妖精

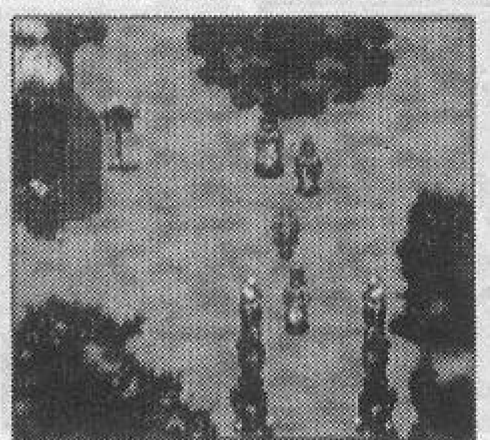
ADK
对战 STG
1996.11.25
MVS、ROM、CD



史上第一部对战型射击游戏，通过射击可令对方附近的障碍物落下继而对其进行攻击。

真说侍魂 武士烈传

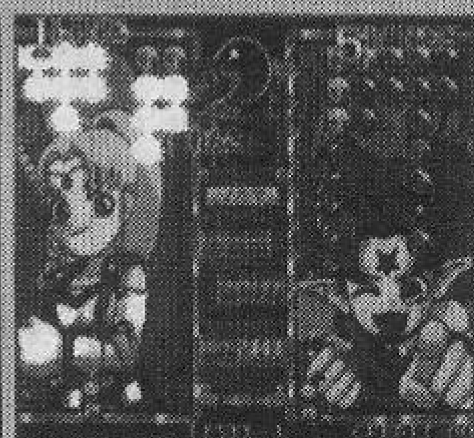
SNK
RPG
1997.6.27
CD、SS、PS



以"侍魂"的世界作为舞台的 RPG 作品，战斗中使用奥义时可以通过输入指令来进行。

魔法彩球 3

DATA EAST
PUZ
1997.2.25
MVS、PS、ROM、SS



人气 PUZ 游戏作品的第 3 作，使用角色可达 16 人之多。还特别设计了一个下降的特定模式。

KOF'96 NG 精选集

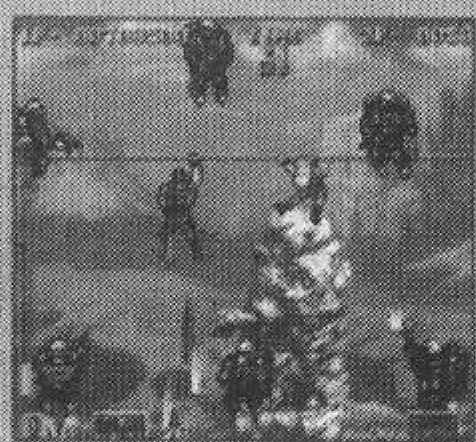
SNK
ETC
1997.2.14
CD



相当于《96 格斗之王》的资料集，其中包括"声音"、"角色档案"等，全部有四种模式。

震撼部队

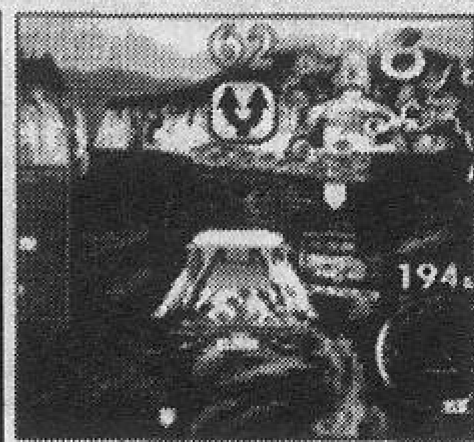
SAURUS
STG
1997.11.11
MVS



作为特种部队进行任务的动作射击作品，使用角色共 8 名，可以使用多种进行特殊攻击的武器。

越野四驱

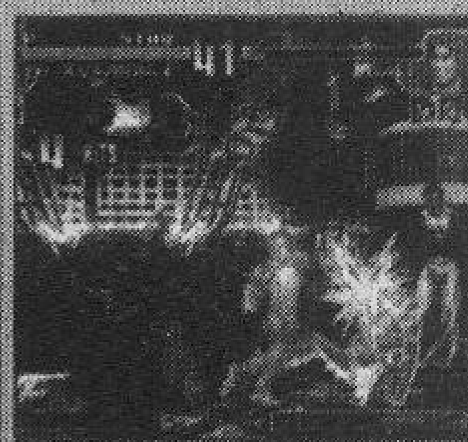
SNK
RAC
1997.9.10
MVS



使用越野四驱（RV）的赛车作品，赛道分初级、中级、上级三种，类型分 MT、AT、AT2 三种。

97 格斗之王

SNK
格斗 FTG
1997.7.28
MVS、PS、ROM、CD、SS



以"大蛇的完结篇"为主题，矢吹真吾第一次登场，97 特别队是通过投票选出来。

野兽屠夫·第二梦魇

SNK
STG(枪)
1998.9.11
MVS



作为特殊海军队员运用炸弹等道具从特殊设施中逃出来。炸弹总共有三种阶段的 POWER。

格斗之王 京

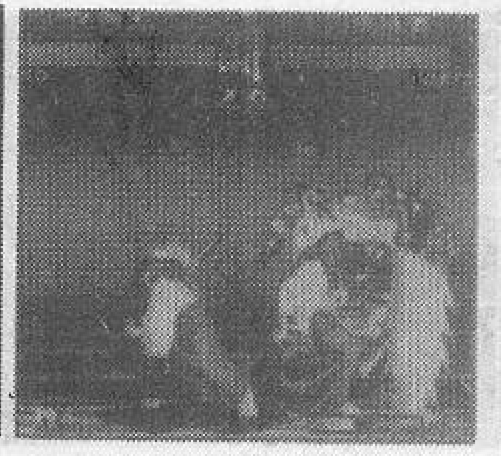
SNK/梦工房
AVG
1998.8.27
CD



以《格斗之王》的世界为舞台的冒险游戏，由日本篇和亚洲篇等五章构成。

侍魂 最佳精选集

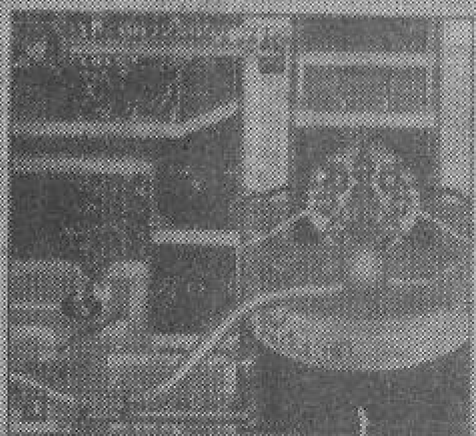
SNK
格斗 FTG
1998.8.6
SS



由《斩红郎无双剑》和《天草降临》2 枚 CD 组成，在《天草》中可以直接使用斩红郎。

震撼部队 2

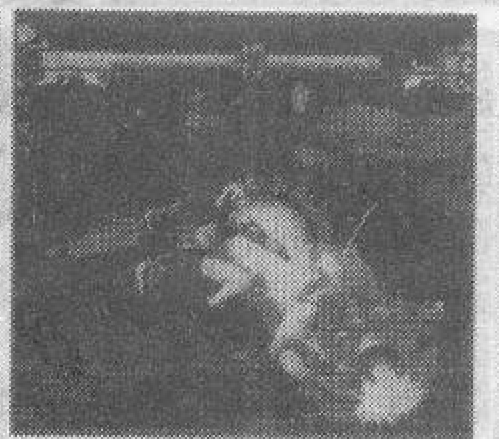
SAURUS
STG
1998.11.6
MVS



战斗方面比起前代有所变化，本作可以乘坐东西登场，攻击组合技也丰富很多。

侍魂 阿修罗斩魔传

SNK
格斗 FTG
1998.10.16
MVS



3D POLYGON 格斗作品的第二代，加入很多新系统，譬如：回复、狙击等等。

格斗之王 最佳精选集

SNK
格斗 FTG
1998.10.1
SS



由《KOF' 95》、《KOF' 96》、《KOF' 97》三部构成的精选集，对于 KOF 的拥趸是不可多得的"圣物"。

雅典娜

SNK/梦工房
AVG
1999.3.11
PS



以 SNK 的元祖人物麻宫雅典娜作为主人公的冒险游戏，追击谜之组织，使用觉醒的超能力解决问题。

餓狼伝説 WILD AMBITION

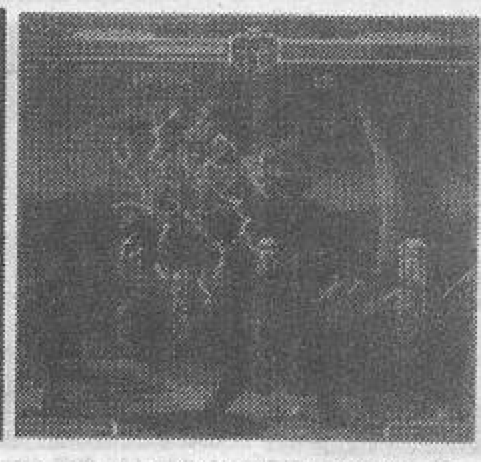
SNK
格斗 FTG
1999.1.28
MVS、PS



《饿狼传说》的 3D 版本，背景十分接近初代的作品，新系统十分利于攻防。

幕末浪漫第二幕 月下的剑士

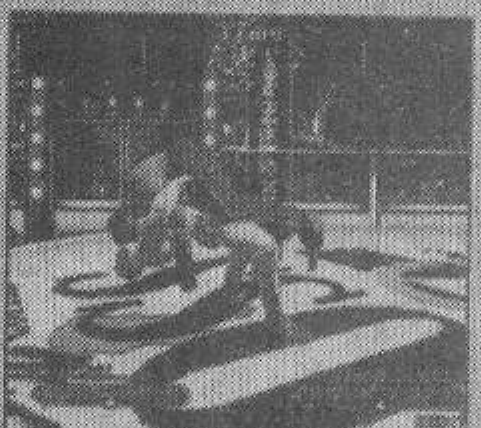
SNK
格斗 FTG
1998.11.25
MVS、ROM、CD



人气格斗作品《幕末浪漫》的第二作，角色除 16 人外还有 2 名隐藏人物，CD 版可使用武藏。

武力 ~BURIKI·ONE~

SNK
格斗 FTG
1999.6
MVS



3D POLYGON 格斗的最新作，采用十分特别的操作方式，系统令人耳目一新，使用角色有著名的坂崎良。

修道院之迷

SAURUS/SNK
RPG
1999
PS



以英国郊外的一座古老的修道院为舞台的 3D RPG，本刊在今年 6 月号有该游戏的介绍。

合金弹头 X

SNK
STG
1999.3.19
MVS、ROM



《合金弹头 2》的强化版，敌角色的配置进行变更，追加了不少新系统。

连续技大观园(二)

武汉 张伟

霸王塾

天语:连续技乃格斗乐趣之本,需"理论+实践"。"大观园"从理论上武装玩家。

(续上期)事实上早在八人街霸时代便有一个人可以使用按键型连续技,猜猜他是谁?他就是苏联大壮桑吉尔夫!没想到吧?此招为:跳重P(逆)>站中P>站轻K>蹲重K。划线的部分即是,哈哈!这个看似只会重坐对手的家伙,居然是一派连续技的始祖人物,人不可貌相啊……其实就如桑吉尔夫的这招连续技那样,在许多格斗游戏中并没有设定组合技或连锁技这样的系统,但这其中仍有将轻攻击与重攻击组合而成的连续技。还是从八人街霸说起。该作中有些人物拥有几套三段式连招,其实都是可以推出四段连招的。如盖尔有一招著名的三段式:跳重P>蹲中P>脚刀。但只要仔细研究一下就可以将其演变成:跳重K(逆)>蹲中P>蹲轻P>脚刀这样的四段招。又如维加的:跳重K(逆)>蹲中P>蹲中P>蹲轻P>小二郎腿。这两招的划线部分就可算做按键型连续技。从八人街霸开始至ZERO3,几乎每一作"街霸"都有这样的四段连招,如ZERO3中隆:跳中K(逆)>蹲中P>蹲轻P>真空波动(LV3)等等。而在KOF系列中我原本也并不知道其中亦有轻攻击与重攻击所组成的连续技,后来才发现,像是八神对草雉时有一套连招:八酒杯>百合折>轻P>重P>梦弹>葵花>×3/八稚女。又如草雉的跳重P>蹲轻K>站重P>琴月阳。这两招的划线部分同样属于按键型连续技。在96、97中也有这样的技巧。有趣的地方是在街霸中往往都是中P>轻P这样的连续,但在KOF中却是轻P>重P的连续,这SNK与CAPCOM在这里也要闹一闹对立情绪。至于还有没有别的对战游戏有类似技巧,就要请大家共同开动脑筋研究研究了。不过话又说回来,这种轻拳与重拳组成连技在对战中是不太实用的。主要原因就是其使用难度颇高。通过实践后我总结了几点有助于使出这种技巧的方法:①使用时,敌我必须紧贴,在逆向攻击得手后是出招的最佳时机。②所用角色的近距离轻、重攻击必须是几乎无出招时间的招式,如草雉京的站重P在近距下几无出招时间,而陈可汉的近重P出招时间则较长,故前者可组成连续技,后者却不行。③掌握好按键的时机,这是真正的关键!且要注意我方角色状态,应是前一击打中对手后角色收招结束的一瞬音按下另一攻击键。好了,如果大家努力去练习这种连续技,待熟练之后就要吧在他人面前酷一酷了,因为它的表现性一流。

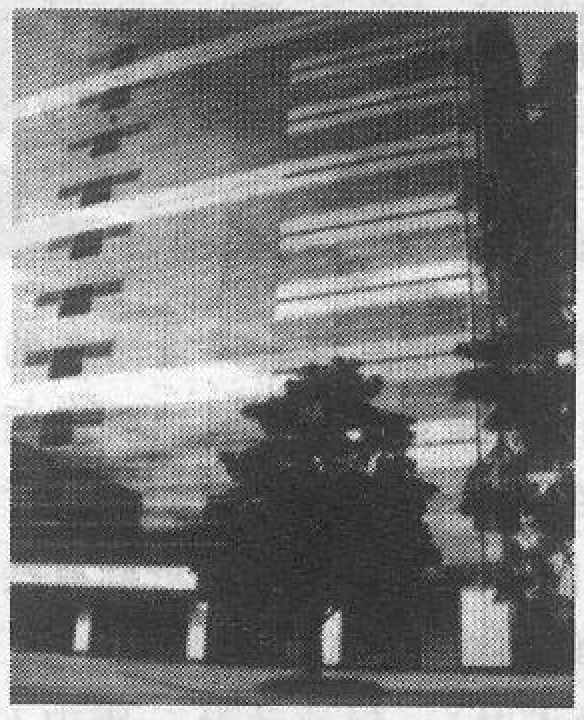
(三)以飞行道具形成的连续技:

大家可不要理解成隆的跳重K>蹲中K>波动拳这样的连技。我所说的是以飞行道具作为连续技的起始或是过渡招式。例如街霸Ⅱ中盖尔另一着著名连技:跳重P>站重P>手刀>站重P(注:这招亦可成为五段连招),划线部分的手刀>站重P便是以飞行道具所构成的连续技。这种方式在不同的游戏中亦有不同的使用方法。在街霸系列中除了盖尔与那什的手刀外,所有的飞行道具都有一段颇长的收招时间,因此造成了追打不能。看来如何"抵消"这一段颇长的收招时间便是这类连续技的要点。利用对手倒地的时间来"抵消"飞行道具的收招时间是最好的方法。可能有些读者在文字上看不明白,我先举一例,ZERO2中隆有一招:小升龙拳(对手落在角落中且晕点时)>轻波动拳>蹲中K>真空波动(LV3)。划线的部分就是这种连技的重难点。首先以即将收尾的小升龙将对手打倒,落地后发出波动拳要在波动拳快要出画面时以"波尾"扫中刚起身的对手,此时波动拳的收招已经完成,对手却还有吃波后的硬直中,所以,立刻用长距离的蹲中K来连续,是能够成功的。看得出,波动拳的出招时机是关键。

而KOF系列中以飞行道具组成的连续技除了上述的使用方法外,还有别的更实用的使用方法。大家都知道,在KOF系列中以轻攻击键发出的飞行道具速度较慢,收招却快,加上人物可前冲。所以在飞行道具发出后,角色一收如立即前冲追"波"而去,做到波到人到!这样便有可能形成连续技。以KOF97中的暴走八神为例:敌在角落中,我方在画面另外一端,轻暗钩手>前冲跳重K>站重P>梦弹>葵花×3>对手晕>……。由这个例子可以发现前冲跳重是整个连续技的关键。起跳的地点与时机要把握的很准,在轻暗钩手击中对手的同时跳重K也应击中对手!综合街霸与KOF后我们可以发现这种以飞行道具组成的连续技主要的难点还是"时机"二字,何时发飞行道具、何时前冲和起跳都是需要玩家充分练习、熟悉的。而且在深入研究此类连续技过程中可以发现许多人物的超强技如ZERO2中的那什:将对手打晕且落入角中,手刀(对手刚起身时被"刀尾"击中)>跳重P/K>蹲中P>火炎爆踢(LV1)>连环脚刀(LV2)。又如KOF97中椎拳崇的准一击必杀(几乎空血):双方各站画面一端,超球弹>前冲跳重K>站重K>仙气发动(MAX)。这二式连续便是代表了。另外在《'96格斗天书》中介绍的一招"真.侍魂"加尔福特徒手时的连招:忍犬冲刺>站重P>弱雷光镖>前冲轻P,则一下子综合了我上面所说的两种飞行道具连技出法,请大家注意该招的前二段与后二段。总地来说这又是一种重在表演的连续技,还是那句话,喜欢出风头,卖卖技术的话就去练习吧!

(四)空中追打连续技:

这是各位格斗玩家比较熟悉的一类连续技。说到这空中追打的技巧,不用说各位可能一下子想到"VR"或"铁拳"系列等3D格斗。噢,还有那个空中追打的专练游戏"御意见无用"。而在2D格斗的领域中对这类技巧也日渐重用起来,至KOF97和ZERO3中发展到了一个高潮。这空中追打连续技仔细研究后也可将其分为两类……(待续)



铁拳 开发部直击采访 TAG TOURNAMENT

——得知 NAMCO 的铁拳 TT 上市后，编辑部闻风而动，为读者们挖掘出了该游戏的一些内幕消息。地点是 NAMCO 本部，人物则是右面三位……



◆个人档案







●木元昌洋
（NAMCO VS 开发部主任）
从铁拳 1 开始就担任企画工作，是所谓的“铁拳之父”。为了寻求街头战斗的真髓，他不断地将系列作品送到世人面前。

●原田雅宏
（NAMCO VS 开发部）
从铁拳三代开始加入制作行列，负责的是图像部分。非常讲究“对战格斗的真实感”。个人对 VR 系列抱有好感的样子。

●米盛佑一
（NAMCO VS 开发部）
首次参加游戏的开发。对于对战类型，他追求的是“交战”时的乐趣。从他的言谈中，可以感觉到他对于“铁拳”的执着。

有关铁拳 TT 的种种疑问，都被浓缩在下面的问答中！

☞铁拳 TT 是 2 对 2

■木元：这个构思在 98 年的 12 月 20 日前后就已经确定，虽然从那时到街机上市前的这段时间比较短，但 TT 的制作时间比铁拳和铁拳 2 还要长些。本来铁拳的家用版本中也有组队战，但只将那些拿到街机上考量还远远不够，比如，虽然可以选择多位角色，但却无法在格斗中途换手……等等。

☞铁拳 TT 是单独的作品

■木元：如果将系列作品定义为“剧情之间彼此有某种关连的作品”的话，这部作品就不能算是系列作。如果是铁拳 4 的话，至少应当在图像等方面要有一些新的突破。

■原田：我们都有一种“这不是铁拳 4”的想法，因为游戏的趣味要素根本就完全不一样。这是一款外传。

■米盛：为了服务广大铁拳迷，这一次特别让铁拳和铁拳 2 的角色再度复活。因为如果让女孩子以上了年纪的模样登场的话，相信没人会兴趣。因此只好让她们以最年轻也最美的那段时光登场。可是，这么一来，在剧情上又似乎有点说不过去。只能以外传的视点去制作。

■木元：铁拳系列的制作，完全不受剧情的影响。正相反，都是剧情在配合游戏的制作。铁拳 3 之所以会有 19 年后的设定，完全是想看到保罗年老后的模样，但是我们又不想看到妮娜年老的模样。虽然这样设定不太合理，但到了这一次，我们仍然不受限制。

☞将加入许多新技法

■木元：铁拳 2 比铁拳 3 的技法要少很多，TT 版将铁拳 2 的角色每人都曾加了 10 种以上的技法。而且 3 代的角色也增加了一些令人印象深刻的技法。

■米盛：受身在新作中更加容易了，只要将摇杆后拉即可完成动作。受身同时还可完成攻击动作，避免了对手的追打。

■木元：TT 版加入了重力设定。胖子不容易被击飞，瘦子滞空时间则较长。请注意，游戏中没有新人物，都是以前见过的，一上来有 20 个，“？”有 12 个。总共有 32 名角色。

☞2 对 2 与组队有什么区别

■木元：与 KOF 及 3TB 相比，2 对 2 的铁拳 TT 只需按下新增加的角色变换键，即可在任何时候更换角色。例如，玩家可以风神拳将对手击至空中，接着透过角色更换，再以保罗来做最后的一击。

☞SYSTEM12

■木元：说实在的，我们想在衣服或皮肤的表现上做得更好，例如摆动感，但这样恐怕有些困难，在 SYSTEM12 基板上。感觉上，TT 之后，我们已经没什么可做的了。动作捕捉上，因 3 代已经积累了不少经验，所以这次没有特意找人来演出。

☞铁拳 4

■木元：本作不会移植给 PS，移植不是 TT 制作的前提。我们不想再用 SYSTEM12 开发了，下一步是等待新基板。从铁拳 1 开始，我就一直很想让街头打斗的情形真正完全重现，要有地形概念。

■原田：过去的格斗游戏，好像都故意选择没人的地方战斗，虽然看起来这非常不自然，但这也是没办法的事。在大街上战斗的话，不仅建筑物里要有人，道路旁也要有人或是车子通过，现有基板很难做出。我们希望今后这方面能被强化，战斗不就是要讲究临场感吗？拳击赛上没有观众真是不可想像。

■米盛：眼下，还是请大家不模仿别人，设法组成一支自己认为最强的队伍吧！这才是 TT 采用 2 对 2 的原因。本作战略性很强！

寻宝大冒险

动脑动手
杀敌闯关

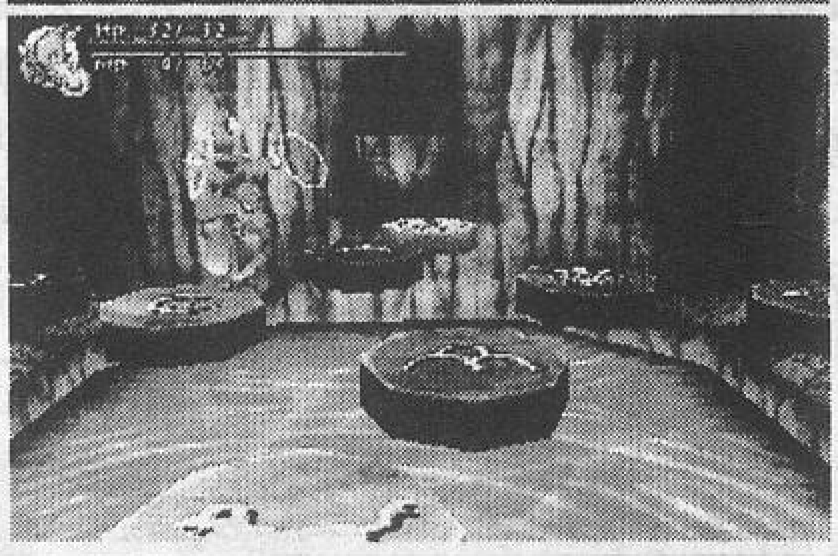
由欢笑与泪水交织而成的动人故事即将登场。其中不仅有各种各样的谜题、感情丰富的角色，崭新的系统更是能够令玩家欲罢不能，总之，动作 RPG 的神髓尽在其中。

PS 厂商:SQUARE　类型:A·RPG
发售日:预定 99 年 10 月



史克威尔的“武藏传”流动作 RPG 今秋登场！

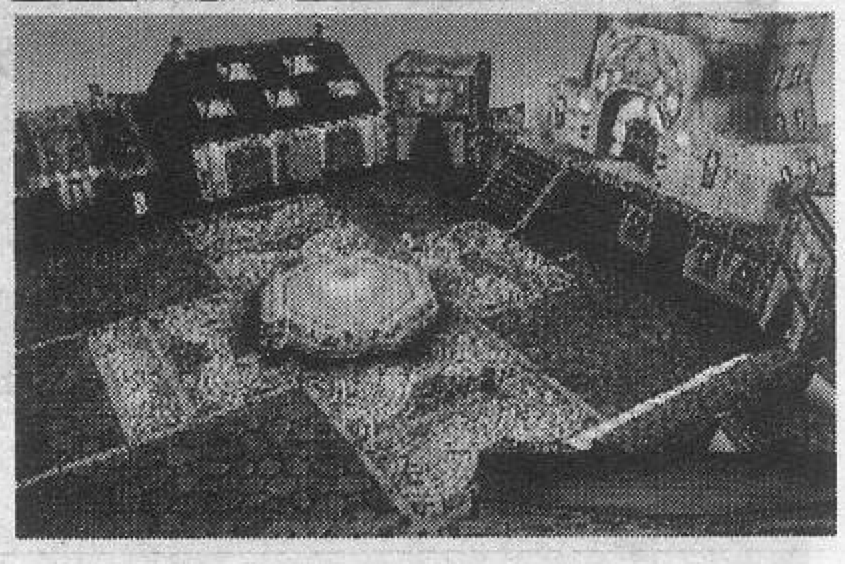




搜集情报、破解谜题、奋勇作战，以描述鲁尔与敏特冒险之旅的动作 RPG 将于今年 10 月同玩家见面。今作由曾参与过“FF”系列、“圣剑”系列田中弘道以及“异度装甲”的程序设计杉木浩二担纲主创。作品采用类似“圣剑传说”的主人公选择系统，为玩家缔造出了两个不同的冒险世界。以外，主人公鲁尔与敏特个性的攻击方式也是作品的卖点之一，至于详细情况，我们将在下文逐一为读者介绍。

另：今作的试玩版已在 7 月 15 日与“圣剑传说·玛娜传奇”同捆发售，不知各位玩到了没有。





丰富的谜题丰富的机关

游戏的任务并非单纯的打倒敌人那么简单，还有各种各样的谜题、开关在等待着玩家。比如：在某个遗迹入口的墙壁上写有“与守护者面对面”的字样，此时也许就要让鲁尔变身为遗迹入口处所特有的敌人，而后站在该敌人的对面，才能开启遗迹的入口。

由两位主人公引发不同的冒险

游戏中玩家有两位角色可以选择，分别是鲁尔与敏特。随着玩家的选择，故事的进程也会有很大的不同。至于未被选到的另一位角色，会以关键角色的身份出现在游戏中，对主人公的冒险起到不同的作用。

责编/PERFECT

鲁尔



充满正义感的少年，为了令死去的妹妹克蕾雅复活而努力追寻“露之水晶”的下落。鲁尔擅长使用名为 ARK·EDGE 的特大号手斧。

鲁尔在战斗中可以变身为各种怪兽，从而拥有形形色色的特殊能力。方法是利用手斧杀死怪兽，而后收集酷似硬币一样的战利品，最后在菜单中选择相应的硬币即可。总之，在不同的区域令鲁尔变身成不同的怪兽是过版的关键。

敏特



因为过于任性而丧失王位继承权的失意公主，因此敏特旅行的目的就是征服世界，夺回自己应得的王位。

敏特擅长使用名为 DUAL·HALO 的环状武器。与鲁尔的变身能力不同，敏特能够使用各种强大的魔法。魔法需要通过“颜色”与“魔法效果”的组合才能使用。颜色决定魔法的种类，效果决定魔法的攻击范围。不同的组合形式将诞生攻击方式截然不同的魔法。

惊栗暗夜

恐怖故事
荒诞离奇

本作的游戏方法非常简单，只要选择游戏中不停出现的选项即可。根据玩家的不同判断将对游戏产生巨大的影响，随之结局也会发生变化。另外，由于音响小说系列对背景音质的要求颇高，因此推荐玩家使用 WS 的专用耳机。



WS	厂商:BANDAI	类型:AVG
	发售日:预定 99 年 8 月 5 日	



手出现了~~!!



要注意阅读
惊栗点的内容!

"惊栗点"是非常重要的!!

"惊栗暗夜"在故事的分歧点最多会显示出 3 个不同的选项。就象一般的 AVG 游戏一样，在选择不同的选项之后，就会出现不同的故事情节以及不一样的结局。本作中采用称之为"惊栗点"的故事分支系统。所谓"惊栗点"就是用来表示故事中登场的主角遇到恐怖事件时的"恐怖度"。当迫近"惊栗点"的时候，在文字与图象的交换显示之间会出现代表恐怖度的图案。此外"惊栗点"的点数会随着游戏的进程而逐步累计，并且会随着故事情节的不同选择改变恐怖度的图案。因此玩家可别漏掉任何一张图片，充分的享受恐怖的感觉吧！

游戏中一共收录了 5 款恐怖故事，在完成全部的情节后就会出现所谓"最终章"的新剧本。下文将为玩家披露其中 3 个剧本的大致内容。

责编/PERFECT

怨灵旅馆

高中生尚树来到了曾经在电视上看到过的小村庄。这是一次没有任何目的的单人旅行。途中，尚树遇到了一位与自己同年龄的少女玲子。玲子与尚树一样都是为了逃避现实才出来旅行的。恐怖故事就在他们下榻的旅馆中展开，无法忍受恐怖的尚树、玲子到底能不能从旅馆中逃生呢?

▶恐怖的事件陆续向两人逼近!一起快找到脱出的梯子吧!



吱吱吱吱的声音

辰贵听到祖父生病的消息后，立即带着恋人圆香到祖父的家中探望。虽然祖父与圆香见面时一点事都没有，但在那个晚生，辰贵的祖父却离奇的死去了！祖父将自己用水晶雕成的眼球以及"天老记"玩偶师一族世代相传的奇书留给了辰贵，希望辰贵能够解开隐藏在自己家中的秘密。

▶哇!!肉竟然溶化了，既恐怖又恶心，令人毛骨悚然!但愿这样的事情不要发生在主人公的身上。



亲爱的朋友

双亲一起到海外旅行去了，史奈与堂妹美佳一起住在公寓中。刚开始的新生活非常愉快，直到一位新邻居的搬来……每天晚上，在新邻居的房间里都会传来奇怪的声音，史奈与美佳开始受到新邻居的骚扰，但是她们还不知道，这只是恶梦的开始而已……



如果受到从未谋面的邻居的骚扰，你会如何处理呢?

三国战记

http://www.//igs.com.tw



又收到北京 DREAM 读者的一些实用心得，下期一并登出结束。这些街机仔大都对国产游戏寄予厚望。IGS 的游戏大家见得比较多，真希望大陆地区厂商也能做出哪怕像“奥赛乐”棋那样的街机游戏。

■第四关：大意失荆州

左行至四块木板栏路处时，有一小兔子会从画面下方冲出，杀之可补充少量血。再右行便进入烽火台内。

此处右上方有一放蛇兵，不要伤他。待敌全灭后，他便会掷出鸡腿(鸡腿数与游戏人数相同)。右行走出城内，会发现城楼的一角崩倒了。从此处进入秘道。

进入后，会看见画面上方有一大木门，门左右各有一支蜡烛。上行跳起把左方蜡烛斩掉，然后立即前冲，跳起把右方蜡烛斩掉。大门便会打开。进入后右行，走出城内，又返回城楼外。再从城楼崩坏处进入，便到了中 BOSS 貂蝉的房间。若立即上行，会看到有两支绿色的弓箭从右方射来。

打败貂蝉后，打烂画在上方的破墙，进入后便来到城楼顶层。要用大必杀技把秃鹰消灭。此处可得“金锤”与沙漏。

原路返回后，右行不久便到关底 BOSS 吕蒙处。

■第五关：智破八阵图

行至前景中的那棵绿色大树出现后，绿色大树正对的画面上方的左边有两处紧靠的秘道。先进入左方秘道，此处有鸡腿可吃。原路返回后，进入右方秘道。敌全灭后，从右上方走。

进入后，行至画面上方的林荫小道中，然后原路返回。前行不久便到中 BOSS 沙摩柯处，他剩血不多时便会逃走，接着右行至八阵图处。

此处应把火剑拿出杀敌，(此时若有人使用诸葛亮，则可以有机会得到雷剑，但到此处之前，一定要留有两个 POW 以上)，杀死黑豹后便进入八阵图内。

此处共有五轮小兵出现，每轮最快走出画面或跳出的小兵都要全力杀之。第 3、5 轮的小兵需要诸葛亮的大必杀技才能杀死。成功的话，可与吕布的幽魂决战。打倒后可得雷剑与“翡萃玉环”。

破阵后返回神像处，此段时间是不能使用道具的(从入八阵图至陆逊出现)。逃走的沙摩柯会再次出现，陆逊在不久后也会出阵。打败他二人后，便要对关底 BOSS 左慈。

■第六关：雪战夺荆州。

右行不久会看到一木牌，打烂它再上行便会进入秘道。原路返回后，右行便可走出雪地。

此处会有一种骑兵出现，用“铁莲花”可轻易解决他们，否则被他一撞就没半条血！右行不久就至许褚处。打倒他后，至关前，王平会用吊梯直接送你到关底 BOSS 黄盖处。

若你在第 2、3 关都干掉了王平，则要先进城内。城内机关重重，又火柱、钉板，又毒气，所以要格外小心。右行上楼梯至二楼。左行不久后会看到画面上方有两道紧靠的门。其中一个走近会中毒，上关若得到“翡萃玉环”便可进入此毒咒门。此处有爆焰剑可捡。原路返回后，便到中 BOSS 孟获处。打败他便要对关底 BOSS 黄盖。

■第七关：三国归一统

此关乃最后一关。笔者相信大家经历无数战斗而到此，也有丰富的作战经验了。因此，此关便略谈了。若有“金锤”，此关可进入雷道。雷道的位置在第一个 BOSS 出现处的画面下方。通过雷道后，便直接跳到对中 BOSS 司马懿的场景处。

若有雷剑在手，笔者建议不要进入雷道。因为中 BOSS 魏延处有道具“酒壶”。

■六、各关 BOSS 应战心得：

首先介绍一下对 BOSS 的通则：

1、不要与 BOSS 处于同一线路上，除非你离他距离很大。

2、当 BOSS 被击倒时，千万不要接近他，因为他一起来便会用超杀打你。最好的位置是他的斜上或斜下方，站在那里会安全得多。

3、使用道具或大必杀技(超杀)对付 BOSS 时，与他的距离越近，命中率越高。但不要在他用超杀或起来时使用。

4、多人游戏时，使用道具或大必杀技时通告你的同伴一声。因为在你同伴在打击 BOSS 的同时，你又放道具或大必杀技打他，那么 BOSS 兵会受到武器的物理攻击，而不会中你的道具或大必杀技的。

5、使用与 BOSS 相克属性的道具，武器或大必杀技打 BOSS，会收到很好的效果。

下面是各关 BOSS 的简易攻略法。

●孙姬：若有诸葛亮，可先将其打至版边，然后待其起来后用喷火技(←蓄→A)烧他。其余同伴则负责打小兵。可将其“屈死”，但单打时慎用。若无诸葛亮，唯有慢慢熬了。(难度：A 相克：雷)

●夏侯渊：来到他处后，先把小兵全灭，然后让版面右端刚好能看到军旗旗杆。让一同伴在左方把画面拖住。接着前冲撞击夏侯渊处，他便会被打出来。只要一直把画面拖住，小兵就不会出现。待时间不够时，右行便可补满时间，但小兵也就出来了。单打时此处很难熬(难度：A 相克：雷)(如撞击他，可得“官印”)。

(文/广东 ENIX/未完待续)

秘技天地 秘技偏方

主持人：风马

PS 饿狼传说·狂野之心 FP 5

组队战模式：将最初就可以使用的 12 名角色，在街机模式中全部通关（可以续关），组队战模式就会出现。在这个模式中使用空手先生与鸭王先后通关，就可以选择相同角色对战。再通一次关，在 OPTION 中就可以进行自由设定。

数据模式的追加要素：只要将街机游戏通关（可以续关），在数据模式中就会出现通关角色的插图、档案和背景故事。当全部 14 名角色通关后，就可以看到全员的档案，还可以看到各段 CG。

北京　同样拥有野心的　风马

PS SPRIGGAN～月神诗篇～ FP 5

隐藏角色“御神苗”：通关之后存盘，读取该进度再开始游戏，就可以使用“SPRIGGAN”原作的主人公“御神苗”。“御神苗”不能成长，但是开始就很强，在游戏初期很好用。

两个隐藏的部件：从任务 1 到任务 4，选择 10 次以上 GIVE UP，当完成任务后就能得到一件防御力很高的防御型部件。完成任务 10 时，角色的级别达到 A 以上，就可以得到一件攻击力很高的能量型部件。

北京　正在谱写“月神诗篇”的　风马

SS 最终幻想 6 FP 7

轻松赚取经验值：在世界崩坏后，平原的一轩家的东方有一座森林，森林里的敌人有暴龙和雷龙两种，打倒它们的经验值相当高！如只有一人参加战斗，再装上**グロウエシグ**这个饰品，所得的经验值会让玩家笑得合不拢嘴。

赚取大量金钱：世界崩坏后，在**マラソダの**町的左边有一处森林，森林里会出现四只青蛙，打倒后可得到 10400 金钱。**リルム**装备**ネコみみフード**（头盔），可使金钱加倍。

北京　没有时间重温旧作的　风马

PS 复活之斩·武士枪手 FP 5

选关法：在标题画面中出现“PUSH START BUTTON”的字样时，按住上、R1、L1，再按开始键，当出现音效后就表示输入成功了。如此一来就可以自由选关了。

北京　凭着手中的剑与枪闯天下的　风马

PS 世界棒球场 3 FP 4

一球解决：在标题画面下按开始键，会进入一个用球投**アンドアジエネシス**的迷你游戏。在此游戏开始时，先将球投向投手丘上投手板的正右方，这时会出现一面特殊的旗子。只要拿到旗子，投球的威力就会增大。通常需要打五次的**アンドジエネシス**，只要一球就可以解决了。

北京　比棒球速度还快的　风马

PS 爆走兄弟 Let's Go!永恒之翼 FP 5

金属外观：在比赛之前的画面按住 4 个 L、R 键，直到比赛开始，这样车子的外观就会变成金属的。在任何模式均可使用。

隐藏商店：剧情模式的 6 回战胜利之后，在地图上让光标与**メカニック**重合，按住右上，就可以进入山顶的隐藏商店。可以购买贵重的零件。

CD 剧场：在 CD PLAYER 中，将本作的 ROM 中的 TRACK2 再生，就可以听到游戏角色的各种音乐剧。

隐藏角色、剧情、赛道：用**マリナ**通过剧情模式，就会出现隐藏剧情①“**レイ V.S. マリナ**”；用**ミハエル**通过剧情模式，就会出现隐藏剧情②“**ミハエル V.S. シュミット＆エーリッヒ**”；通过隐藏剧情②，在 OPTION 中就会出现“?”，是一个附赠的剧情；通过一次剧情模式，就会出现一条“FIRE COURSE”；在剧情模式中让豪树或烈矢通关，就会出现隐藏角色阵和渐；通过隐藏剧情①，就会出现隐藏角色**レイ**；通过隐藏剧情②，就会出现隐藏角色**シュミット**和**エーリッヒ**。

北京　想在商场里玩迷你四驱，又拉不下脸的　风马

PS 佣兵传 特别版 FP 5

拥有大量金钱：先输入主角名“**アイン**”接着出现（**アインでよらしいですか**）先选否（**いいえ**）重复 2 次，第三次把名改为“**ゴールト**”便会拥有 9999999G 以后就不必为钱的事而愁了。

隐藏人物：任何时候，到**グラソクール**王国都市**オルトドクス**斗技场中击败全部对手，包括**スバルタス**，这样便能使得**スバルタス**加入阵营，初期如果能得到他的帮助，战斗变得很容易，因为他一出来就是 LV20 级。

强劲武器及隐藏防具：先去**ウイッグ**神教团几个相邻的国家都市，去接受该城市任务时，会发生一人阻止，并要你另接任务，答应下来，当完成任务后，去**ウイッグ**神教团的大教堂与××三世对话，然后再进武器屋，会发现有上万元的武器和防具了。

953 年 3 月，去神圣王国一城市中的民家，发生与血烟佣兵团对战情节，击败他后，可获得“**トラゴソメイル**”（OF＋21 MR＋15）

完美结局：当到特定的限定年月，没有使某一国家拥有 1/3 领土，就会强制结束，其时，只要对主人公期待度高的王国，到那一国家几个城市来回跑，这样，便会使这国家慢慢的扩充领土，当到一定程度，该国家国王便会封你为骑士，而你的佣兵团也会改为××骑士团，所接受任务直接由国王下达，以后就不必为钱而四处奔波了。

安徽淮北　比八神的火还火的　IORI·改

PS 最终幻想 8 FP 7

G.F. 快速拥有各项能力：在地图南端，**エスク**大陆沙漠中，有一种象仙人掌一样的敌人，一般不会攻击，而且逃跑的

速度很快。如能打败它,可得AP20点。当打至第2张碟时,在此练习可使G.F.很快掌握全部能力。

安徽淮北　比八神的火还火的　IORI·改

风论:现在的RPG中,利用这种跑得快、价值高的敌人赚取经验或金钱的方式,似乎成为一种定式了。在现实生活中,人们通常管这种现象称作"冤大头"。

PS 星海传说2 FP 5

有料的怪物:在游戏第2张碟中,当剧情发展至从市长处得到"ルーンコート"之后,便可以进入4个场,包括爱の场、力の场、勇气の场及智力の场。其中爱の场在空中,可乘飞龙前往,其中有一种敌人,像一个四方形的水晶泡,其会放毒,而且有些实力,但千万不要逃(否则你会后悔一辈子)但你也不急消灭它,与其打持久战,它便会不断分裂,至其不能分裂时将其全部解决,EXP多得让你呆死,130000,够COOL吧,若其它同伴均在战斗中倒下,主角一人独得的话,130000×4,52万,**ははは**……

确认下一步行动:在游戏中的地图画面上,临近村子中会出现Private Action及"□"键,再从村子出来,同伴便会与主角对话,文字内容便是确认下一步对话,对于某些忘了剧情的玩家有些帮助。

大量金钱赚入法:在主角与其它同伴LV UP后,会同时得到SP值,得到后用菜单魔法镜子图标的选项,记住无论如何先将根性练到LV10,习得其它招术所需SP大减,注意不断留得有关于写书的特技,使用出版的技术(记住先买万年笔)然后直至写出书。然后到出版社将书卖掉。过一段时间再来出版社与买书人对话,直接选清算一项,他便会给你大量出版费,一般笔者卖掉5本书就有10万左右MONEY。REPEAT几回,Money就来了。

上海　认为SQUARE是最棒的RPG天才的　王晶

PS 勇敢的剑士·武藏传 FP 6

牛奶的妙用:在众多的回复体力的道具中,牛奶是效用最低的一个,但用此法可将它变成效果很好的回复剂。方法是:买入牛奶后不要立即就使用,而是将它放上7天,让它由牛奶变成酸奶,再由酸奶变成乳。乳是可以回复50点HP及50点BP的,效果相当大呢!

杭州　看到×欢就想起饭野贤治的　潘韬

PS 雷霆力量5·完美版 FP 5

隐藏战机:在选择舞台时,按2P的○、△、□键,就会分别出现红、绿、黑三种颜色的战机。它们的特点分别为速度快、得分×2和威力奇大(但速度很慢)。

北京　么复燕

PS 铁拳3 FP 4

投技挣脱法则:①普通投技□+×or△+○以同样指令挣脱②左方侧投用□解,右方侧投用△解③指令投中含一拳键的,以相应拳键挣脱;含□+△or×+○时,用□+△破解④连技技按每阶段的第一项按键指令根据"③"中规则挣脱⑤被压倒扑住瞬间按□+△可将对手反压;被压住后按□+△可按对手推开。⑥背后投、少量指令投,在状态崩坏(捂着腹部倒下)时被投技击中则无法破解⑦只有风间仁可使用破返技,指令约为被返技击中时→□+×or△+○,待验⑧实战中不可能知道对手使用何种投技,以□+△连按挣脱投技效果甚佳。(□、△、×、○分别代表左拳、右拳、左脚、右脚、,"+"表同时按)

江苏昆山　被人评价为"将铁拳的美感完全破坏"的　王伊浩

PS 星海传说2 FP 5

合理使用SP:SP是用来提升特技等级的特殊经验值,只在升级时才能获得少量。合理、节约、有效使用SP的方法,应先将"根性"一项升至10级,可大量节约SP,其他特技每次升级均可少用SP20,不满21的只消耗SP1点;将"努力"和"忍耐"两项优先升级可获得特技"修",可使升级所需经验值减少,而战斗所获经验值增加,升级速度加快相应所获SP机会增加。"药草学"、"生物学"、"精神学"、"气攻"、"**はやて**"等对战斗有利的特技应优先提升,战士对"包丁"、"科学技术"、"练气",魔法士对"早口"等特技也应考虑,其余全凭玩者的个人爱好,不少特技无关大局。

江苏昆山　忙于练级的　王伊浩

PS 星海传说2 FP 5

三位隐藏人物:以下内容均为选择男主角时出现的。

アシュトン:当进入**ハーリー**港时有人说**サルハ**村有双头龙状怪物出没,于是主角便可返回那里,再次进入洞中,找到双头龙和**アシュトン**,结果双头龙缠在了**アシュトン**的背上,**アシュトハ**加入了队伍中。

プリシス:在**リンガ**村所有必须的任务都完成后,在村子周围执行PRIVATE ACTION四处走走便会发现刚进村时正在追逐"不明物体"的女孩,通过交谈之后便会带主角到其家中,通过正确的选项使其加入队伍。

チサト:只要在寻找野生飞龙的途中得到〈**チサトの**名刺刺〉便可以在得到飞龙之后到新闻社找**チサト**使其加入。

斗技场中的强力装备:斗技场中不但可以练级,更是拿强力装备的理想之处,分别取得各组别的胜利之后便能得到:能使精神力倍增的十字架,强力防御指环,还有……(顺便说一句这些道具都是限量的。大多只能拿3个)

过去的世界和隐藏洞穴:如果你在与最终BOSS作战之前记录3,便可以回斗技场与一位老人交谈,便会送你去从前的世界,利用PRIVATE ACTION,会发生许多特殊情节,并得到道具,还可以进入地图左下方的隐藏洞穴。

上海　陈灏

SS 超级机器人大战F·完结篇 FP 6

关于机师特殊技能的使用:"切り私い"是用剑完全抵消敌人攻击的技巧,可用来对付实弹系兵器及近身格斗用兵器;"**シールド**防御"是用盾防御方的攻击从而使伤害减半的技巧,可对付敌人的所有攻击。这两项技能是可手动操作的,使用方法为:当敌人向你发动攻击到转换屏幕的瞬间根据你所拥有技能的等级按下相应次数的C键,如:L1按1次,L3按3次,但最后一次必须按住不动。只要把握住时机,并且技能等级可以在L3以上,则出现率可达100%。不过使用"**シールド**防御"的机师所驾驶的机体的特殊能力中必须有"**シールド**有"这项装备(若此两项技能等级相同,则由电脑自行判断出击)。机师如持有"底力"这种能力,则当他所搭乘的机体HP仅为1/8时便会发动,此时回避率命中率上升10%,必杀出现率上升50%,如配合必杀技和精神指令使用可收到不菲的效果。

湖北黄石　一位十分喜爱东方不败的
爱马"风云再起"的　黄海

SS 时空游侠 FP 5

无敌按键效果:在游戏中按START键,然后会出现三个选项,把光标选在第二个选项上,然后输入:

HP回复:A、Y、Y、B、A、Y、Y、B、X、X、A
HP上限增加四个:X、B、B、Y、A、A、B、X、X、Y、X
增加三个人命:Y、X、B、A、Y、B、X、A、Y、X、Y
获得所有武器:Y、A、B、X、A、X、B、Y、A、X、B
远距离武器连续发射:X、A、B、Y、B、A、X、Y、B、Y、X
武器获得高弹量:Y、B、Y、A、X、A、B、X、Y、A、X
进入下一关:B、A、Y、B、X、B、A、X、Y、B、X
游戏总时间变回零:Y、Y、X、B、A、Y、B、X、X、X、A

四川双流　土星永远的守护者　郝平

GB 圣剑传说 FP 6

隐藏招式：主角在扳道工那买到强力的剑后，将它装备上，在战斗中，待"HP"与"MP"下的气槽升满后，同时按住 AB，主角就会抡起宝剑旋转攻击，还可以向某个方向冲击，威力不小。（在此之前主角所得武器都不能使出此招）

山东潍坊　总想有台 PS 的　马长周

GB 口袋妖怪(绿) FP 6

抓怪兽的教授：游戏刚开始，在通往常青森林（トキワのもり）的那条路上，有一个老头儿躺在那儿挡住去路。当你得到图鉴（おかん）之后，他就会让路。别以为他没用了，上前与他说话，他会问你"はい"或"いいえ"，你只要选"いいえ"就会进入战斗画面，而主角却变成了老头，他会示范给你看如何抓住怪兽。这条秘技对初玩此游戏的人可说是帮了大忙。

福建宁德　只差一只怪兽(风马?)便可完成图鉴的　黄蔚



马语：左面的漫画是黄蔚画的，内容是他的猜想。大家看过之后，会来"救"我吗？还是只会在旁边看热闹，瞧乐儿呢？（众口一辞：瞧乐儿！——风马大哭……）

GB SD高达·骑士物语 FP 3

关于魔幻森林：在古城堡（KING' S PALACE TOWN）的左边是北方树林（NORTH WOODS）往其上方走则进入了魔幻森林（THE WOODS OF LOSS），在那里面非常容易迷失方向以至于不停遇上怪物战死于此。其实，这个魔幻森林也没什么，实路只有几条，如你一直向上或向左一贯乱走，那只是在绕圈子，还在原处，根本走不出去。正确涉足此魔幻森林的方法是：记住一进入北方树林的桥（原本桥是断的，由于游戏的进程，那座桥被其下方房子里的老人给修好了；这样才能进入左边的世界，此不谈）以便于回到古城堡；往北方树林的上方走便进入了魔幻森林，一进去请千万注意：你并不是从道路进去的，而是从小河右边的那棵小树进去的，这样，只要你记住了那棵关键的树，想在魔幻森林找到出口便只要顺着河找就行了。至于魔幻森林的作用，别看它那么大，其实能到达相连的地方只有两个，一个是刚才从那来的北方树林（NORTH WOODS），另一个就是与过最后一关相联系的魔幻泉源（THE MAGIC FOUNTAINS），具体到达路径是：顺着河流走，没几步便能看见另一座桥，桥的那边是个被树丛围起来的小死胡同，走上桥并到死胡同的最末端，这样便来到了魔幻泉源，那里有可以恢复 HP 的药，还有一个最重要的神龙，当然你必须过完黑暗之山（DARK LOAD' S MOUNTAINS）之前所有的关卡，神龙才会出现，上前与神龙说话，它便会带着你飞向黑暗之山，由于黑暗之山是骑士物语中最后一关，所以它上面的怪物 HP、击力是特别的强，玩家们在踏上黑暗之山之前注意需记录。

江苏南京　吴乐煜

ARC 98格斗之王 FP 6

草雉京隐藏挑拨技：在草雉京的最终奥义"无式"全部击中对手后按 B or D 键就能见到草雉京打完"无式"后站着用左手燃烧起火炎在挑拨了。

大门五郎的一击必杀：在有四个气槽的情况下爆掉一个后岚之山（近身→↘↓↙←→↘↓↙←+B 或 D）——续·切株返（←↙↓↘→+ B 或 D）—— 地狱极乐落（近身→↘↓↙←→↘↓↙←+A 或 C）

广东佛山　将会是 KOF'99 代替草雉京担任主角的　刘勇

PS 格兰蒂亚 FP 10

一次战斗后得到好多钱：8009C68C FFFF
一次战斗后迅速升级：8009C688 FFFF
无限魔法：801A97E0 0001
无限金钱：80010164 967F　80010166 0098
全部宝物：B1100002 00000000　80012110 5A5A
第一位角色
无限与最大 SP：800C09EE 03E7　800C09F0 03E7
最大魔法等级：80010288 270F　8001028A 270F
8001028C 270F　8001028E 270F
最大技等级：80010290 270F　80010292 270F
80010294 270F
无限魔法值：800102A8 6363　800102AA 6363
800102AC 6363
第二位角色
无限与最大 SP：800C0BDA 03E7　800C0BDC 03E7
最大魔法等级：80010388 270F　8001038A 270F
8001038C 270F　8001038E 270F
最大技等级：80010390 270F　80010392 270F
无限魔法值：800103A8 6363　800103AA 6363
800103AC 6363

PS 汪达尔之心 2·天上之门 FP 10

解除保护：D00C49A2 1040　800C49A2 1000
最大 Geil：80105F00 967F　80105F02 0098
战斗后升级：B0140080 00000000　3011401E 0063
99 级：B0140080 00000000　3011401C 0063
最大 HP：B0140080 00000000　8011402C 03E7
B0140080 00000000　8011402E 03E7
B0140080 00000000　80114032 03E7
最大 MP：B0140080 00000000　80114034 03E7
B0140080 00000000　80114036 03E7
B0140080 00000000　8011403A 03E7
最大 EP：B0140080 00000000　8011403C 03E7
B0140080 00000000　8011403E 03E7
B0140080 00000000　80114042 03E7
Atk R：B0140080 00000000　80114044 03E7
Atk L：B0140080 00000000　80114046 03E7
Agi：B0140080 00000000　8011404A 03E7
Dex：B0140080 00000000　8011404C 03E7
Luk：B0140080 00000000　8011404E 03E7
Weight：B0140080 00000000　80114056 0000
全部武器和宝物：3010B685 0009　B0A40002 00000000
8010B686 0909

PS Guitar Freaks(奇异的吉他) FP 10

解除保护：D001654E 1040　8001654E 1000
P1 不会 GAME OVER：80102C88 2710
P2 不会 GAME OVER：80102C8C 2710
打开隐藏模式编辑：300FB454 0001
自由模式中全部歌曲：800FB45C FFFF　800FB45E FFFF

北京心跳游戏精品店

四年以来感谢各界玩友对"心跳游戏精品"的大力支持，是逢本店开业四周年之际，为了更好的答谢玩友，特此推出酬宾月活动，在本月中特价商品的价格请您上门或致电询问。另：如信件，请附回邮信封，请写好地址、邮编及邮票。

商品名	参考价格	酬宾价格	商品名	参考价格	酬宾价格
PS主机(7501/5501)	1140	特价	彩色GB机	540	特价
PS专用PDA	550	特价	BEATMANIA打碟掌机	280	特价
DC主机	1700	特价	BEATMANIA打碟器	280	特价
DC专用V记忆卡MS	200	特价	DDR跳舞垫	200	特价
DC专用振动器	220	特价	SONY功放	680	特价
DC专用手柄	200	特价	电车GO专用摇杆	680	特价
DC专用方向盘	550	特价	PS生化危机手柄	280	特价
DC专用光枪	550	特价	PS原装记忆卡(日产)	260	特价
DC专用钓鱼杆	550	特价	及其它		
DC专用手台(摇杆)	550	特价			
DC专用飞行摇杆	550	特价			
DC电脑连接器VGA	880	特价			

本店DC盘种类齐全，新盘供应急时，除够买外，还提供租换盘业务。在酬宾活动中凡满足一定条件者就有机会得到DC租、换盘的优惠卡一张。

此外为游戏精品发烧友着想，本店还提供各种游戏周边精品其中包括著名游戏限定版，精美收藏卡及大量日本原装豪华画册。

批发　零售　邮购　预定

联系人：郑志刚、郑洋　联系电话：64021541(010)

地址：北京市东城区交道口东大街172号　邮编：10007



大连·裕景游戏机专卖店

批发零售：DC128位、土星SS、索尼PS(7500、7501、7502、5903、5501等型号)N64、世嘉Ⅱ型机(单制、双制)并备有各种世嘉卡带百余种。

掌机系列：世嘉彩色手掌机，彩色NGP手掌机，任天堂GB机厚型、超薄型、荧光型，彩色GB机，并备有上百种卡带。

上述次世代机种和GB系列机周边配件齐全，价格低廉保证质量，货源充足，欢迎新老客户前来批发惠顾。

专业人员维修游戏机，收费合理，立等可取。

本店备有全品种日本动画VCD和日剧、音乐CD并备有各种游戏的攻略书，欢迎广大玩友来信索取目录。(每份3元)由于邮购业务量大，请来信者自备回邮信封及邮票望玩友谅解。

郑重承诺：凡是在本店购买的机器，保证是日本原装，原包的机器。

本店长期办理全国邮购业务，希望玩友来电或来信索取所有机器、配件、动画，价格表和目录单。

(汇款)地址：大连市中山区裕景电脑商城G座78档

邮政编码：116001　收款人：姚刚

邮购联系人：程小姐

批发联系电话(传真)：0411－4326760

邮购联系电话：0411－3647551

乘车路线：交电公司右侧411路终点站对面，火车站右侧150米即是，大连老动物园旧址。

本店因业务量大，所以在大连地区招用懂动画、游戏的服务员。

好东西，

总与好朋友一起分享！

四通实业

安徽·阜阳

四通游戏软件专卖厅

新学期　新品味　新形象

No1：四通9月，"电玩当铺"全形登场！(热线咨询中！)

No2：邮购速度全面升级，开设"特快专递"通道！

No3：全范围全机种，现金收购各种电玩商品，一星期内搞定！！

No4：全新电话购物，省时、省力、省心！

安徽地址：皖阜阳市颍河西路77号四通游戏专卖

电话：0558－2298334

经营：秦永波

邮购：张秀梅



北京冠杰娱乐器材公司邮购价目表（游戏广场）

集团化管理 购物零风险

全场买一送一

实力是低价的保证！

套餐特卖区

经济型:PS 主机 + 双组装手柄 + 电源 + 原装记忆卡 +《中国玩友通讯录》= 零售合计 ~~1395~~ 元,套餐价 1196 元。
实用型:PS 主机 + 双原装手柄 + 电源 + 原装记忆卡 +《中国玩友通讯录》= 零售合计 ~~1455~~ 元,套餐价 1236 元。
小康型:PS 主机 + 原装手柄 + HORI 手柄 + 原装记忆卡 + 电源 + 中文金手指卡 +《中国玩友通讯录》= 零售合计:~~1501~~ 元,套餐价 1296 元
豪华型:PS 主机 + 原装手柄 + 原装记忆卡 + 振动手柄(或大摇杆) + 中文金手指 + 电源 + 书 +《中国玩友通讯录》= 零售合计 ~~1595~~ 元,套餐价 1466 元
5904 型:PS 主机(VCD3.0 功能) + 原装记忆卡 + 振动手柄(或大摇杆) + 金手指 + 书 + 电源 +《中国玩友通讯录》= 零售合计 ~~1953~~ 元,套餐价 1766 元

套餐邮费 50 元

主机特卖区

PS 7500 型套机(手柄 + 电源 + 记忆卡 + AV 线 + 直读 + 会员卡 + 送正版盘)1140 元(日版)
PS 7501 型套机(手柄 + 电源 + 记忆卡 + AV 线 + 直读 + 会员卡 + 送正版盘)1140 元(美版)
PS 二手游戏机(1001、3000、7000、七~九成新,手柄、电源、AV 线、记忆卡)800 元
DC 128 位(日版)游戏机(手柄 + 记忆卡 + 电源 + 正版盘 2 张 + AV 线 + 网卡 + 上网盘) 2950 元
DC128 位(亚洲版)游戏机(手柄 + 记忆卡 + 电源 + AV 线)1900 元
GB 日本 98 纪念版夜光机(通体镀银,仅 100 台售完为止)460 元
美国 IBM 原装笔记本电脑(九五成新 486 - 100,586 - 75,内置 56Kmoden,送可充电电池)2980 元
GB "夜用型"超薄彩色手掌机(可自调颜色) 620 元　GB 彩色手掌机(五色同上) 495 元
GB "迷你"型超薄手掌机(兼容彩卡,紫透、黄、绿、粉、白)260 元　GB 标准厚机 250 元

主机邮费 50 元
GB 机邮费 20 元

GB 单卡特卖区

第二次机器人大战(中文版)	30	月影村	22	阿拉丁传说	18	幽游白书全集	48
饿狼 3 代(特别版)	26	超魔神英雄传	23	暗黑封印 1+2	23	玩具总动员	18
四驱车Ⅱ	22	3D 索尼克 6 代	26	动物乐园	28	星际战争	28
四驱车Ⅲ(黄金版)	58	吞食天地 3(中文版)	25	NEC 坦克大决战	28	时空枪手－复仇者(新,射击)	38
口袋妖怪(红)	22	梦游美国(巡回版)	35	米达机器人 2	22	陆海空大战	28
口袋妖怪(绿)	22	核金弹头 2	38	口袋里的情人	32	游戏王(PS 版)	55
口袋妖怪(青)	22	花木兰演义(电脑版)	24	恶魔少年	30	98 职业棒球大联盟	30
口袋妖怪(比卡丘)	35	战国美少女(电脑版)	38	风中情缘	18	冥凰岛决战(新)	36
口袋妖怪(黄、全中文说明书带发音)	48	猫侍(PS 版、AVG、新)	42	狮子王	18	魔域英雄传(新)	42
斩红郎之剑客指南	29	世界英雄 2(完美版)	22	机器猫 2 之惑星传说	32	漫画英雄(新)	33
97 格斗王(黄金版)	65	太空战士 4 之最终幻想	38	电车 GO2(PS 版)	28	日本职业足球联赛(新)	38
FIFA98	18	大贝兽物语 Z	28	泡泡龙 4	25	天使之翼	32
98 实况足球 3(PS 版)	32	96 格斗王(街机版)	18	侏罗纪 2 迷失的世界	32	三国英雄传(中文)	22
鬼太郎	18	98 新战斗国家(PS 版)	38	牧场物语	24	摩纳哥赛车(新)	38
超级玛里奥 2	28	三国志霸王的大陆(中文版)	38	爆钓日本列岛	30	南斯拉夫保卫战(新,空战)	45
天外魔境 2	25	三国志 3	21	热血高校	28		
名探柯南 1	21	七龙珠	25	乱马——格斗篇(乱舞篇)	28		
名探柯南 2	24	篮球飞人 2 代	32	沙漠风暴(新版射击)	35		

GB 卡邮费一盘 5 元,两盘以上 10 元

GB 彩卡

渔夫之梦	60	麻雀王	48	恶魔王	50	华丽击坠王	68
萨尔达传说	44	天狗党之逆袭	52	洛克人 8	38	KONAMI 实况足球 2(新)	65
陆海空大战 2	54	毁灭世界	60	百兽王	60	荒野大骠客	60
炸弹人世界	58	黑衣人	48	真人快打 4	48	新忍传	68
勇者斗恶龙(怪兽篇)	45	女神转生录	50	坏玛丽	58	飞龙拳 EX	70
罗德岛战记	45	大贝兽物语 2	58	心跳回忆——文艺篇	75	蚂蚁帝国	54
口袋妖怪 6 代	48	舞王 2(PS 版)	60	心跳回忆——体育篇(新)	82	怪兽力量(对战)	52
能量之皇(ACT)	64	99NBA	48	信长野望	64	达卡尔拉力赛(新、KONAMI)	60
3D 陷井(AVG)	64	天使王	48	泡泡龙 EX	48		

此栏彩卡可用于任何 GB 机

本月新产品

索尼二合一振动手柄(送足球专用手柄、对应所有游戏)	120 元	土星原装 3.0VCD 卡(兼容 DVCD、SVCD、CVD)	490 元
PS 3.01VCD 卡(无须引盘,兼容 DVCD、SVCD、CVD)	360 元	索尼北通双振式透明方向盘	320 元
索尼"格斗之王"全透格斗手柄(出招指示灯,设置绝招键)	55 元	索尼 5.05 版金手指卡(自动截动画,含 FF8、98 拳皇、枪神等)	55 元

免邮费

游戏资料区

《中国玩友通讯录》——大陆首部玩友杂志,内有大量二手货信息及游戏周边产品介绍,买书者送本公司会员卡,并赠送游戏人物纪念品一套,超值馈送,数量有限,欲购从速! 30 元
《PS 软件邮购目录》——千余种 PS 游戏,类型介绍,包括 95 年至 99 年 6 月的所有游戏 10 元
《PS 金手指大全 4》——99 年 5 月 35 元　《PS 绝招王金手指大全》40 元

本区免邮费

配件特卖区

机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费
SS 豹三手柄(送手柄摇杆)	50	10	PS 原装振动手柄(双马达)	120	20	PS 简装制转	34	10	PS 长线光头(原装,带底盖适用任何机型)	290	20
SS 豪华制转(送 RF 线两组输出)	45	10	PS"野牛"振动手柄(出口型) 120		20	PS 跳舞地毯(港产)	190	20	世嘉彩色手掌机(赠卡 5 盘)	580	30
SS4MB 加速卡(新款全兼容)	70	10	PS"R4"振动手柄(出口型)	120	20	PS 飞行摇杆(带吸盘)	80	20	PS 原装手柄四分插(日产)	120	20
SS 原装 3D 球形手柄	125	20	PS 原装记忆卡(日产保半年)	110	10	PS VCD 卡(2.0 版无须引盘)	250	20	索尼 PDA(纯原装,此价限售1个月)	480	20
SS 简装制转	34	10	PS 原装记忆卡(马来西亚)	70	10	PS VCD 卡(2.0 版无须引盘、带金手指)	270	20	8 位电视学习机(双手柄、送卡)	98	20
SS JVC/三洋光头(日产)	150	20	PS 原装透明记忆卡(日产保半年)	115	10	PS 原装鼠标器(送对应游戏、鼠标垫)	55	20	GB 新款放大镜(薄厚双用、可折叠)	20	10
SS/PS 原装大摇杆(日产灰白双色)	140	20	PS120 格记忆卡(8MB 液晶显示)	60	10	PS/SS AV/端子线	14	6	GB 摇杆(厚、薄机用、五色)	9	5
PS 北通格斗手柄(见本书彩页)	35	10	PS 仿原装记忆卡(芯片记忆)	30	10	PS 手握式方向盘(对应所有游戏)	170	10	GB 厚/彩机贴膜(可使屏幕翻新)	20	10
PS 北通绝招王格斗手柄(见本书彩页)	90	10	PS 组装记忆卡(电池记忆)	17	10	PS/DC 专用书包(可装机器及配件、黑白两色)	50	20	GB 对战线(薄对薄、厚对薄)	12	10
PS 北通光控手柄(双支见本书彩页)	160	20	PS 限定版记忆卡(五色、双芯片)	40	10	PS"野牛"格斗手柄(全透明)	60	10	GB 高能电源(薄、厚、彩机)	10	10
PS 组装手柄(国产)	10	10	PS/SS 双用摇杆(带连发)	85	20	PS 北通"小精灵"大摇杆	110	20	GB 皮套(薄、厚、彩、真皮)	18	10
PS 仿原装手柄(港产)	15	10	PS 原装振动脚踏枪(后座力)	165	20	PS 北通大摇杆	120	20	GB 彩机专用放大镜(可与机器一致)	18	10
PS 原装手柄(日产)	45	10	PS 中文金手指(截动画 250 组最新密码)	35	10	北通 AV 转换器	30	10	GB 彩/薄机腰包	30	10
PS 足球专用手柄(底盘全圆)	40	10	PS 毫华制转(送 RF 线两组输出)	45	10	PS 北通铁手振动光枪	95	15	GB 薄/彩机充电器(送专用电源)	43	15

买一送一

买 PS 套餐或主机,送索尼专用挎包只需加 20 元,买 GB 主机送 GB 专用腰包,只需加 10 元,购 GB 卡三盘以上者,送《美洲神鹰》只需加 5 元,买配件满 100 元,送本公司会员卡。外埠会员购物满百元时免邮费(需注明会员号,GB 卡除外)。

注:1. 由于邮购业务量大,请来信者自备回邮信封及邮票,望玩友谅解。
2. 本公司现货批发游戏机及配件,专业为各游戏机房配货。专业维修次世代游戏机
3. 高价位收购各种 32 位以上游戏机,提供以旧换新业务,并可互换二手货。
4. 如有好的广告创意,可来信说明,采用后有奖。索取 SS 正版盘目录 5 元/份。
5. 本公司拥有市场上所有动画 VCD、CD,价格特优,详情请来电来函查询。
6. 本公司商品均经过测试,坚决抵制假冒伪劣商品,保护消费者利益。

公司(邮购汇款)地址:北京市宣武区右安门内大街丙 12 号 收款人:冠杰公司
邮编:100054　乘车路线:61 路、59 路、19 路南樱桃园站下车马路东
本公司总机:010 - 63553775　801:投诉电话　802:邮购查询　804:批发电话(传真)
业务咨询电话:010 - 63522272　(0)1301239442(批发)

天天 游戏专卖

N64卡	单价	邮费						
N64 007黄金眼	550元	10元	N64时空战士	500元	10元	N64星际战争	500元	10元
N64飞龙之拳	500元	10元	N64炸弹人	500元	10元	N64四国战机	500元	10元
N64玛莉奥	550元	10元	N64 98超级明星足球	500元	10元	N64疯狂推土机	500元	10元
N64玛莉奥赛车	500元	10元	N64实况足球Ⅲ	500元	10元	N64飞行之翼	450元	10元
			N64沙漠风暴	500元	10元	N64电流棒	195元	10元

攻略书	单价	邮费			
太空战士八流程攻略书(全彩页)	40元	5元	GAME BOY新攻略五合一书	25元	5元
太空战士八流程攻略(黑白)	15元	5元	大航海时代2攻略书	45元	5元
寄生前夜攻略书	45元	5元	莱盖亚传说攻略书	45元	5元
盗墓者3攻略书	35元	5元	圣剑传说攻略书	25元	5元
幻想传说攻略书	55元	5元	PS金手指大全集书	20元	5元
武藏传攻略书	45元	5元	PS 98金手指特辑书	28元	5元
生化危机1+2攻略书	50元	5元	PS 98年版金手指宝鉴书	55元	5元
沉寂之丘	30元	5元	PS金手指宝鉴	40元	5元
特勤机甲队2攻略书	35元	5元	PS金手指第四弹	20元	5元
恐龙危机攻略书(全彩页)	45元	5元	PS金手指密码书第五弹	25元	5元
机械人大战F完结篇攻略书	45元	5元	第100期游戏志限定版	100元	5元

PS小攻略	单价	邮费						
上帝也疯狂攻略书	6元	2元	武士道烈传/天草降临攻略书	6元	2元	燃烧战车完全版攻略书	6元	2元
恐龙危机攻略书	6元	2元	太空战士六攻略书	6元	2元	天诛/绝地风暴攻略书	6元	2元
雅典娜攻略书	6元	2元	红色警报加强版攻略书	6元	2元	胜利十一人3完美版攻略书	6元	2元
宿命传说攻略书	6元	2元	封神演义攻略书	6元	2元	幻想传说攻略书	6元	2元
皇牌空战3攻略书	6元	2元	恶魔城/第五元素攻略书	6元	2元	灵魂黑客攻略书	6元	2元
浪漫沙加攻略书	6元	2元	武藏传攻略书	6元	2元	影牢攻略书	6元	2元
罗刹之剑/攻克机动队攻略书	6元	2元	银河之星攻略书	6元	2元	心跳回忆起程之诗攻略书	6元	2元
梦幻模拟4+5攻略书	6元	2元	太空战士Ⅶ攻略书	6元	2元	舞王2攻略书	6元	2元
铁拳3攻略书	6元	2元	盗墓者2攻略书	6元	2元	三国志Ⅵ	6元	2元
生化危机攻略书	6元	2元	寄生前夜攻略书	6元	2元	狂达尔之心攻略书	6元	2元
98拳皇攻略书	6元	2元	饿狼传说3D版攻略书	6元	2元	幻想水浒传2攻略书	6元	2元
太空战士八攻略书	6元	2元	异度装甲攻略书	6元	2元	生化危机2攻略书	6元	2元
			格兰蒂亚攻略书	6元	2元			

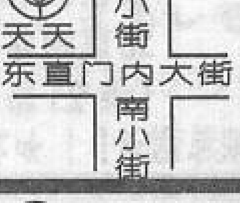
动画VCD价目表	2元	1元	SS游戏目录册	2元	1元	PS、SS配件价目表	1元	1元
PS游戏目录册(1038种游戏)	7元	2元	GB机、卡价目表	2元	1元			

地址:北京市东城区东直门内大街**149**号(乘**106、107**路电车东内小街下车,**24**路东直门内大街下车) 邮编:**100007**

收款人:汤卫民 电话:**(010)84010216**

通州区店:**1.** 玉带河大街**147**号 电话:**(010)69519621**

通州区店:**2.** 新华大街潞州商城一楼 联系人:田英珍



哈尔滨 伟鹏 电玩专卖店

夏季优惠酬宾

批发零售:☆DC、SS、PS、N64、MD、SNK、3DO

☆GB、MD、GG、SNK各种彩色、黑白手掌机

☆上述主机的配件及周边设备齐全和千余种游戏软件

特色服务:☆办理二手货游戏机,配件的收购代销及折价换新业务

☆对换GB、MD卡,本市出租MD卡

☆专业维修次世代主机及手掌机

☆快速办理全国邮购业务

售后承诺:原装正品、保修三个月,终身维修

本店宗旨:品种全,价格低,质量高,服务好!

地址:黑龙江省哈尔滨市南岗区平公街宣西小区34栋"伟鹏电玩专卖店" 邮编:150090

24小时服务电话:0451-2716354 传真:0451-2716367

联系人:张伟 陶光耀

(外地顾客在火车站乘89路或8路、63路汽车在十字街下车往前走200米处)

南京 阿童木

夏季大酬宾

十一年的经营是信誉的保证,在盛夏之际,特价大酬宾。

各型PS机原装全套	1020元	各型SS机原装全套	750元
PS VCD原装机	1380元	DC全套	价格电询
原装16位超任机全套	800元	GB掌机	265元
16位世嘉机全套	150元	16位彩色掌机	550元

特价酬宾商品数量有限,欲购从速。

本部长期以华东地区极低价批发、零售各种类型游戏机、配件,周边器材,PS、SS、DC、超任、动画光盘。

快速修理PS、SS、超任机,非重大问题、立等可取。并为玩家提供免费咨询与改装大型游戏机服务。

本部所售商品,均按"消法"实行"三包",并终身包修。

阿童木鼓楼经营部:

中央路1号

(鼓楼食品商场东大门、天桥旁)

电话:(025)3373658

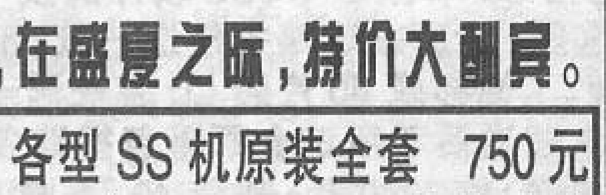
(025)4526646

01395171198

新街口分部:

淮海路新鼎太大楼东边

抄纸巷7号亭



专业批发

浙江·义乌·三颖电器商行

PS原装索尼机:PS5501、PS7501、PS7502、PS7503等型号。

正宗任天堂掌机:普通GB机,超薄GB机,荧光GB机,彩色GB机,并有通用卡带三百余种。

世嘉16位机:彩色16位手掌机,普通型及彩色Ⅱ型机,各有各种高、中、低档卡带三百余种。

8位机:各种单机及套机,电脑学习机及相关的智力卡、外星卡、动作卡三百余种。

以上机器周边配件品种齐全,价格特优;并在暑假期间,本店实行学生优惠价酬宾活动;另本店设有专业技术人员进行调试及维修。

欢迎各新老顾客来人、来电洽谈业务。

地址:浙江省义乌市稠州中路92号

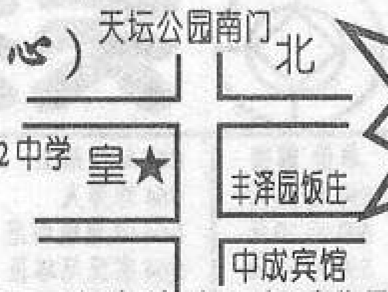
传真电话:0579—5535396、5539523

联系人:徐桂生 邮编:322000

广州批发电话:020-81857059

北京皇金荣游戏兵团

(批发销售中心)



专业维修次世代游戏机，100%成功！

郑重宣告：皇金荣北京第一连锁店隆重开业!!!

☆欢迎各地玩友光临，前一百位玩友免费赠送永久会员卡。

★北京市崇文区永外安乐林路 10 号(蒲黄榆) 北京凯华宾馆 3 号门市 (乘 25 路琉璃井站下车即到路西)

★凡购主机套餐者只要再加 68 元即可购买原装振动手柄一只，或加 38 元可购买原装鼠标一个，数量有限，欲购从速！(所有物品价格质量相同)

皇金荣应有尽有

何劳您东奔西走

原装 SONY 套机：920 元；(手柄、AV 线、直读、保修卡、会员证)全国特低价，数量有限！ (所有主机套餐邮费 40 元)

原装 SONY 套机：1250 元；(7 字头机型)原装双透明手柄 + 双记忆卡 + 直读 + 电源 + AV 线 + 保修卡 + 永久会员卡

原装 SONY 套机：(5501 型 95 款)1180 元，(5501 型 99 款)1380 元；原装双透明手柄 + 双记忆卡 + 直读 + 电源 + AV 线 + 保修卡 + 永久会员卡

原装 PS 机 + 原装记忆卡 + 双手柄 + 电源 + 强力中文金手指卡 + PS 专用光枪 + 无须引盘纠错王电影卡 + 永久会员卡 = 1620 元

原装土星套机(JVC 光头、手柄 + 直读 + AV 线 + 电源线 + 保修卡 + 会员证) 880 元 购主机者赠太 8 精美火机或 T 恤或精美背包 酷！

面向全国高价回收二手次世代游戏机！ 二手索尼机 600 元！ DC128 位机：(电源、手柄、AV、保修卡、会员证)1680 元

PS 配件	价格	邮费(元)		价格	邮费(元)		价格	邮费(元)
原装振动手柄	98	20	120 格记忆卡(31 C)	70	10	SS 配件		
原装骷髅振动手柄	86	20	太空战士 8 原装记忆卡(15 格)	75	10	原装手柄	55	10
原装手柄	25	12	120 格记忆卡(电子记忆)	98	10	原装 3D 手柄	120	12
原装彩色手柄(五色)	25	12	透明彩色记忆卡(I C)	38	10	强力连发格斗手柄	30	10
原装彩色格斗手柄(五色)(日)	35	12	原装带吸盘飞行大摇杆	155	20	多功能格斗手柄(可换三种摇杆)	45	13
原装彩色格斗手柄(港)	30	12	带吸盘飞行大摇杆	75	20	强力金手指卡(赠书)	70	15
原装 3D 手柄	38	15	加强型豪华制转	33	10	超级金手指卡(200 组密码)	50	15
强力中文金手指卡 + 秘技书	50	15	超级制转 2 合 1	55	10	超级原装记忆卡	100	15
强力中文金手指卡(内存二百组密码)	35	15	日产通用大制转(可用 VCD 卡)	150	20	超级樱花记忆卡(双 I C)	88	15
原装专用光枪(日)	150	17	PS 专用 VCD 卡(带金手指)	430	20	超级超强力记忆卡	68	13
原装专用光枪(港)	110	17	PS 纠错王电影卡(无须引盘)	390	20	原装台式专用大摇杆	160	30
原装手柄四分插(日)	240	20	PS 专用 VCD 卡(新 3.0 版本)	235	20	加强型豪华制转	35	12
原装手柄四分插(港)	150	20	铁拳 3 专用大摇杆	250	30	新 4 兆加速卡(对应全部游戏)	68	15
超级红外手柄 2 只装(日)			生化危机原装专用手柄	260	30	原装专用光枪	80	15
可当电视遥控器	150	20	SS、PS、N64 带振动方向盘(带档)	350	30	原装电影卡	350	30
超级红外手柄 2 只装(港)	140	15	PS 专用振动方向盘	280	30	AV 转接器	50	20
原装记忆卡(四芯片)	80	10	台式专用大摇杆	120	40	PS、SS 双用手枪	80	30
原装 30 格彩色记忆卡(I C)	68	10	原装双用振动大手枪	120	25	PS、SS 双用小蜜蜂光枪	90	20
仿真记忆卡	15	10	原装鼠标	45	25	SS、PS 双用振动手枪	98	20

地址：(邮购、汇款)北京市东城区地安门东大街 65 号

邮编：100009 收款人：李维隆(先生) 电话/传真：(010)84014872 (批发)

乘车路线：58 路皇城根北口，112 路亮果厂，13 路锣鼓巷，2 路，104 路，108 路(宽街下)宽街路口西 200 米

本店现有大量日本偶像剧、音乐 CD、动画片、GB 卡带，DC 游戏及配件，索尼游戏及攻略目录，有意者请来函索取每份 5 元。

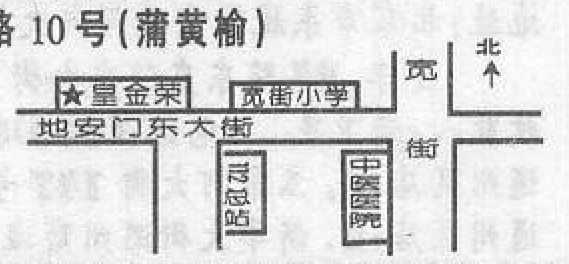
★凡来店购主机者凭发票报销 20 元车费。

汇款地址：北京市崇文区永外安乐林路 10 号(蒲黄榆)

收款人：王斌 邮编：100075

北京凯华宾馆 3 号门市

(乘 25 路琉璃井站下车即到路西)



欢迎各地玩友，同业人士加盟皇金荣连锁店。给你新的经营方式。购机者请付上您的联系电话！！如有问题请来电垂询，勿写信询问。

沈阳家庭娱乐精品店

店庆四周年 + 喜迁新店址 = 万元大赠送

承蒙广大玩友四年来的支持与厚爱，为回报顾客我店在开业四周年店庆期间 (99 年 8 月 28 日至 9 月 28 日) 开展万元大赠送活动，期间所有商品让利特价销售，并应广大玩友要求即日起开展包括 GB 卡、MD 卡、DC 软件的换卡业务(只限本市)；具体赠送即是凡一次性在本店购买(包括邮购)40 元以上商品赠精美游戏人物钥匙坠、挂历或攻略书任选一款；80 元以上赠 CD 包(20 片装)、电子宠物蛋或精美 GB 包任选一款；180 元以上赠 PS 背包，游戏人物提袋、T 恤衫或 40 片装 CD 宝任选一款；一次购 800 元以上者赠手柄式 8位游戏机(含 128 合 1 元重复游戏)壹部，望各位莫失良机。(注：本赠送活动所注金额不包括购各款主机款项)

本月特价主机：索尼全新 PS－5501、7501 型(柄 + 电源 + AV + 4 碟)售 1040 元，邮费 40 元；索尼新款 220V 电压 PS－9002、9003 型(双手柄 + AV + 4 碟)售 1120 元，邮费 40 元；全新 SEGA 土星机(柄 + 电源 + AV + 4 碟)售 680 元，邮费 40 元；世嘉 128 位 DC 机(主机 + 原柄 + 电源 + AV 线)售 1660 元，邮费 50 元；超任三合一光碟机(双柄 + 电源 + AV + 5 金碟 1800 款游戏)售 1040 元，邮费 50 元；台湾主板全兼容世嘉五代 MD 机 Ⅱ/Ⅲ/Ⅳ 型(双柄 + 电源 + AV + 赠卡)售 150 元/165 元/170 元，邮费 40 元；原装彩色世嘉游牧者掌机 550 元，邮费 30 元；SNK 彩色掌机(赠卡)售 960 元，邮费 30 元；GB 掌机；彩色/夜光/超薄/普通售 500 元/380 元/270 元/260 元，邮费 30 元。

品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费
PS 原柄/组柄	60/15	15	PS 金手指 + 99 书(中文)	45	15	SS 连发格斗柄	25	10	DC RGB/手制延长线	28/18	10
PS 原振动柄/组装	115/65	15	PS 化解危机枪(全兼容)	65	15	SS 原装/组装柄	60/25	10	精美 DC/PS 包	38/28	10
PS 多打器/鼠标	90/40	20	PS 飞行/格斗连发柄	70/45	15	SS 液晶记忆柄	45	10	GB 放大镜/摇杆	15/10	10
PS 原装长线/短线光头	260/180	20	PS/SS 两用光枪(脚踏)	65	15	SS 8M 记忆卡	70	15	GB 皮套/电源	15/10	10
PS 主机电源板(5 针 7 针)	90	15	PS/SS VCD 电影卡	220/340	20	SS 2M/4M 加速卡	30/70	15	GB 背包/对战线	15/10	10
PS 振动背心/椅垫	150/180	30	PS/SS 专用制转	35	15	SS 三洋/JVC 光头	110/100	15	GB 充电器套装	38	10
PS 舞王毯 Ⅰ/Ⅱ 型	80/115	30	PS/SS 无线遥控柄(对)	95/85	15	DC 原装柄/振动器	200	15	GB/SNK/SEGA 掌机镜面	10	10
PS 记忆卡 15/30/120 区	15/35/55	10	PS/SS N64 三用方向盘	180	40	DC 记忆卡/电脑连线	180	15	超任金碟 5 张/套 + 目录	100	10
PS PDA 掌机(记忆 + 游戏)	420	20	PS/SS 直读 IC 块	30/80	10	DC 方向盘/大摇台	550/430	40	N64 金碟(1－6 张)	30/张	10
PS 仿 PDA 记忆卡	50	20	PS/SS 小功放(赠双耳机)	28	10	DC 端子线/AV 线	28/28	10	游戏 T 恤衫	25	10

本店备有大量 PS、SS 软件，邮购 5 元/张(10 张起邮)邮费 15 元/10 张，每加一张加 1 元；日本卡通动画 VCD 及日剧、音乐 CD 几百种，银碟 8 元/张，金碟 12 元/张(10 张起邮) 邮费 15 元/10 张，每加一张加 1 元。原版 DC 软件多种(200－480 元)，GB 卡、MD 卡几百种，邮费 6 元/盒，每加一卡加 2 元；以上游戏软件及卡通片函索目录 3 元/种。※本店设有二手机市场、日本二手电视及降价商品专柜，并专业维修各种主机。※

总店：沈阳家庭娱乐精品店(早 8:30——18:30 时 周日不休) ＊邮购只限总店＊ 电话：024－88505596

地址(汇款)：沈阳市沈河区小北关街 82 号(惠工板行一楼东侧) 收款人：赵三伟 邮编：110013

分店：沈阳家庭娱乐精品五爱分店(早 6－14 时 周日不休)

地址：沈阳市沈河区风雨坛街五爱市场东区电器精品 716 档 电话：024－24141469 总店传真：024－88508971

北京天安游戏王国 专业(批发、零售、邮购、维修)

特价销售各类游戏(套)机送保修卡、会员卡

DC128 位机(原装+手柄+AV线+电源+记忆卡+正版盘1张)2880元 邮费80　单机1800元,邮费50元
索尼 PS(原装+双手柄+电源+AV线+直读+20种游戏+记忆卡+金手指)=1500元 邮费60元　单机1150元,邮费40元
特别推荐:次世代电玩发烧有源音箱 298元/对 邮费30元
GB荧光超薄手掌机(原装+电源+皮套+2节电池+专用耳机+超强合卡1盘)=468元 邮费30元 单机410元 邮费20元
GB超薄手掌机(原装+手柄+电源+皮套+放大镜+2节电池+30合1以上合卡(任选)专用耳机)=388元 邮费30元　单机288元 邮费20元
GB彩色手掌机(原装+电源+2节原电池+手柄+皮套+放大镜+彩色卡28合1+专用耳机)=638元 邮费30元　单机520元 邮费20元
世嘉MD Ⅱ型机(双制式+电源+双手柄+电源+AV线+制转盒+视频线+卡)=170元 邮费30元　单机135元 邮费20元
世嘉MD彩色液晶手掌机(原装+电源+电池盒+手柄+AV线+卡)628元 邮费30元　单机568元 邮费20元　超任盘(对应PC、送目录)100元/套 邮费10元
北京总代理:超任光盘一体机(送5张盘)1200元 邮费50元　超任美版主机260元,邮费20元

凡在本店购买次世代配件满55元者均送软件,买主机送会员卡,另有PS生化危机1、2,寄生前夜,燃烧战车,寂静岭,罗刹剑,彩虹特工队,幻想水浒传,梦幻4+5,天伕忍凯旋+绝地风暴2,影牢,浪漫沙加2,舞王2,格兰迪亚,女神转生,机器人大战完结篇,古墓3,铁拳3攻略书均每本28元。太空8完全攻略书45元免邮费。

次世代周边

本月特价区(配件邮费10元/个)		PS 8倍液晶显示记忆卡	85元	PS/SS组装手柄	均15元	PS/SS对战线	25/35元
SS/PS遥控手柄(2支装)	95/155元	PS记忆卡(组装)	18元	PS/SS格斗摇杆	均98元	PS/SS AV线、RGB、S端子线	均30元
SS原装16倍记忆卡	95元	PS记忆卡(原装)	88元	PS/SS金手指全集	均48元	PC连发可调手柄	85元
SS光线枪(专用)	28元	PS原装手柄	38元	PS/SS两用振动枪(可玩化解危机)	78元	SS4M加速卡(全兼容)	80元
PS跳舞地毯	180元	PS振动手柄(原/组)	120/75元	SS光头(原装JVC或三洋)	110元	PS/SS四分插(同时4人玩)	均148元
PS铁手振动枪	88元	PS金手指全中文(赠密技册)	70元	PS/SS制转	均50元	超任手柄、AV线、电源	28/40/45元
PS原装光头(包安装)	200元	PS 8倍记忆卡(同存120个节目)	80元	PS/SS电影卡	260/480元	PS、SS等通用大制转	98元
PS机专用包	40元	PS PDA掌上游戏机	660元	PS/SS两用电源	20元	PS绝招王手柄	68元

专业二手货市场,本店系二手货指定回收、销售中心,并可交换新旧主机,备有各种二手货照片5元/张,并高质量、快速度,精修次世代主机。机房配货另议,并大量回收二手电脑。

商品名称	新旧程度	价格 邮费	商品名称	新旧程度	价格 邮费	商品名称	新旧程度	价格 邮费	商品名称	新旧程度	价格 邮费
20吋SONY彩监N制	七-八成新	580-680元 180元	NEC14吋彩监(带RGB、S端子、可连接电脑)		450-580元 100元	松下SX55V收录放随身听、线控		750元 20元	爱华随身听BASS	七成新	80元 20元
12吋SIM彩监(全制式带摇控器,90个频道)		800元 20元	SONY21吋纯监(带RGB、S端子、荧光显示、顶级)		1380元 200元	SONY GX614收录放随身听、线控		700元 20元	索尼随身听DOLBYBNR	七成新	450元 30元
27吋索尼(纯监带RGB、S端子荧光显示)		1400元 80元	索尼PS机	九成新全配置	900元 50元	SONY GX652收录放随身听、线控		780元 20元	三洋采访机	八成新	150元 20元
29吋索尼(彩监N制带RGB、S端子)	七成新	1480元 140元	超任套机(32M)	九成新全配置	850元 50元	SONY GX512收录放随身听		650元 20元	爱华采访机	七成新	150元 20元
6吋彩监(N/P双制可看电视)	全新	480元 80元	GB手掌机	九成新	200元 30元	NEC PCE光盘机	八成新	850元 60元	东芝随身听	六成新	80元 20元
14吋松下(彩监N制)	八成新	480元 80元	土星机	六至九成新	650/850元 50元	松下便携VCD机	九五成新	1780元 50元	索尼随身听	九成新GX614	800元 30元
25吋索尼(彩监N制)	七成新	1280元 140元	GB超薄机	九成新	245元 30元	爱华随身听PX287	九成新	500元 20元	索尼随身听	七成新	260元 30元
索尼14吋彩监	七至八成新	750/950元 100元	索尼VCD机	九五成新	490元 70元	爱华随身听TA145	九成	200元 20元	电脑套机(586)	八成新	3800元 200元

GB配件
普机配件:皮套10元,放大镜20元,电源10元,手柄15元,对打线18元,屏幕膜(普、薄、彩)均20元,充电器(送电源)65元。
薄机配件:皮套15元,放大镜20元,电源10元,手柄20元,对打线(薄对薄或对普通机)25元,充电器(送电源)75元。
彩机配件:皮套20元,放大镜25元,电源20元,手柄20元,对战线(彩对薄或对普通机)25元,充电器(送电源)75元。
GB专用立体声耳机 40元,配件邮费 10元/个。GB5合1攻略书20元。　GB普机、薄机、彩机背包,每个35、精装65元。

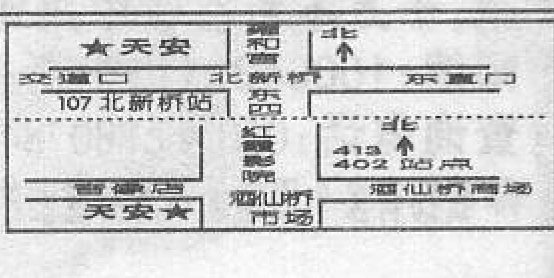
凡在本店购买GB卡满65者均送GB电源或摇杆手柄1个(任选)满120元,送GB专用耳机1个,另无论在哪买的GB、FC、MD卡均可在本店交换,若在本店购买,可免费交换。

以下合卡均对应彩色GB机并同普机兼容。　GB卡邮费每盘10元,两盘以上免邮费。

12合1　64M	勇者斗恶龙,玛莉2,陆海空大战略2,大富翁,英雄骑士传,口袋黄,新机器人大战,泡泡龙,吞3中文版,太空4中文版,音速5,N64玛莉	168元
13合1口袋专辑 64M	口袋红,口袋青,口袋绿,口袋黄,大富翁,口袋情人2,口袋收藏品,英雄骑士传,勇者斗恶龙,太空4中文,第四次机器人中文,侏罗纪3中文,天外魔境	168元
37合1口袋黄　64M	格斗学园,陆海空大战略,时空未来大冒险,坏玛莉2,口袋黄,格斗96,三国中文,洛克人3,美少女战士,幽游白书4,剑勇传说,妖精物语,热血足球,双截龙2	168元
38合1 恶龙　48M	陆海空大战略,玛莉2,勇者斗恶龙,格斗96……(无重复)	138元
25合1PT073　64M	大贝兽物语(黄),99NBA篮球,麻雀王,98格斗学园,96格斗天王,新轰炸超人(口袋),兔宝宝与达飞鸭3,98极速赛车,小叮当DX10,玛莉兄弟,小精灵,俄罗斯方块,挖金,打砖,玛莉医生,世界保龄球,矿王,网球,仓库番,坦克大战,越野机车赛,企鹅推蛋,打地鼠,扑克小子	168元
32合1DC065　64M	口袋怪兽(红、绿、蓝、黄)格斗天王96,格斗学园,太空战士4(中文),第二次机器人大战,吞食天地3(中文),三国志(中文),圣剑传说,信长的野望,幽游白书,灌篮高手,名侦探柯南,小叮当DX10,音速小子5,MVP职棒,蜡笔小新4,樱桃小丸子,役满,俄罗斯,世界保龄球,太空人侵者,矿王,仓库番2,坦克大战,平安京怪兽,越野机赛车,打地鼠,空手道,智慧小鼠	168元
29合1　64M	大盗伍3,陆海空2,口袋黄,96格斗,首都赛车,上海POCKET,名侦探柯南,太空4中文版,三国中文,吞3中文,第二次中文,火战车,隐忍传说,神剑传说,雷光骑士,阿蕾沙,圣剑传说,音速5,冒险3	168元
8合1心跳回忆 32M	心跳回忆,太空4中文,口袋黄,第二次中文,吞3中文,口袋恋爱2,超魔神英雄传2,三国中文	168元
30合1萨尔达　64M	萨尔达传说DX,口袋黄,新轰炸超人,蚂蚁雄兵,恐龙战士,古文明探险,猫抓小鸡,98极速快感,青蛙王子,格斗96,天使之翼,恶魔城3,幽白3,洛克人3,龟3,雪人兄弟,玛莉兄弟,米奇老鼠,俄罗斯,坦克,挖金,打砖块,玛莉医生(无重复)	168元
6合1口袋	口袋黄,太空4中文,冒险岛2,N64玛莉,魂斗罗6,龟3	95元
24合1萨尔达　64M	萨尔达传说DX,英雄骑士传,口袋黄,96格斗,时空飞越大冒险,陆海空大战略2,格斗学园,龙珠Z,篮球飞人(全国之冠)兔宝宝,菲力猫,双截龙,魂斗罗,冒险岛2	168元
20合1黄　32M	口袋红,口袋绿,口袋黄,口袋青,信长野望,SD战国传,雪人兄弟,泡泡龙,坦克HQ赛车,蜡笔小新4,樱桃丸子,小叮当,冒险2,乱马1/2,保龄球,役满,俄罗斯方块	135元
10合1中文TPS035	太空中文,第二次中文,大富翁中文,三国中文,吞3中文,侏罗纪公园,圣剑传说,魔法阵,悟空传说,女神转生2	120元
5合1中文	吞3中文,三国中文,太空四中文,圣斗士,96格斗王	90元
30合1饿狼　16M	饿狼3,音速5,快打英雄,恶魔城2,洛克人3,90坦克,太空侵略者,方块,炸弹人,保龄球,矿王,俄罗斯方块,役满,新食鬼,妖精物语	66元
17合1热血　16M	96格斗,热血躲避球,热血进行曲,热血足球,热血新记录,热血排球,热血硬派,热血小子,热血快杰,役满,俄罗斯方块,玛莉医生,打砖块	66元
7合1	太空四中文,太空战士外传(英文),第二次中文,皇家之剑,隐忍5代,终结者	90元
12合1游戏王 64M	口袋红,口袋绿,口袋黄,新机器人大战中文版,杰克DJ(狂热节拍),游戏王,三国中文版,第二次中文版,太空中文版,格斗96,饿狼3,(彩卡)	168元
9合1口袋黄	口袋黄,96格斗,音速5,雀四郎,绝对无敌,玛莉医生,俄罗斯方块,炸弹人,四驱车	85元
11合1四驱	96格斗,饿狼3,98四驱小子,N64玛莉,乱马1/2,超级玛莉兄弟,俄罗斯方块,玛莉医生,太空入侵格,米奇老鼠	56元
10合1特辑	96格斗,双截龙1、2、3,洛克人1、2、3,魂斗罗1、2,热血硬派	46元
9合1龙珠Z	96格斗,饿狼3,95格斗,七龙珠(悟空飞翔传),冒险岛2,玛莉医生,坦克,打砖块,撞球	56元
6合1饿狼	96格斗,95格斗,饿狼3,幽白4,龟3,忍者龙剑传	58元
32合1天使　16M	96格斗,双截龙2,天使之翼,叮当2,音速5,冒险岛3,打地鼠,精灵2,魂斗罗6,企鹅推蛋,子熊物语,仓库番2,网球,玛莉医生,扑克小子,平安京怪兽	46元
22合1超强　16M	98世界杯,花木兰,泡泡3,小叮当3,N64玛莉,唐老鸭,米老鼠,恶魔城,玛莉	56元
12合1智慧大全	血腥咆哮,太空四中文,口袋黄,三国三中文,吞3中文,天外魔境3,第一次机器人,创世纪外传,说话皮卡丘,三国群起义,太空5,新天外魔境4	95元
12合1G热血　32M	侍魂3,格斗96,NBA96,FIFA97,热血高校,热血足球,热血弹平,热血新记录,热血行进曲,热血排球,热血曲棍球	126元
11合1	太空四中文,吞3中文,第一次中文,三国中文,信长2彩色,大盗伍佑卫门2,恶魔城3,希望之剑,勇者传说,创世纪外传,领土模拟战	95元
11合1JPSO23　16M	格斗天王96,格斗天王95,饿狼传说3,98四驱小子,N64玛莉,乱马1/2,超级玛莉兄弟,俄罗斯方块,玛莉医生,太空侵略者,米奇老鼠·	56元
10合1D　32M	侍魂3,96格斗,饿狼2,快打旋风2,英雄榜2,幽白4,龟3,蜡笔小新4,音速5,美少女R	98元
11合1吞食　16M	吞食中文,口袋绿,恶魔城3,魔法阵,骑士物语,樱桃小丸子,役满,坦克,俄罗斯方块	85元
9合1　16M	口袋黄,96格斗,音速5,雀四郎,绝对无敌,玛莉医生,俄罗斯,炸弹杰克,热恋四驱	95元

GB单卡:数码怪兽中文75元,心跳回忆75元,大富翁45元,真女神转生55元,口袋Ⅵ 60元,口袋Ⅶ 60元,信长野望2(55元),口袋妖怪(黄)45元,勇者斗恶龙55元,太空战士4中文40元,97格斗王68元,洛克人八55元,罗德岛战记50元,口袋妖怪(紫)68元,萨尔达传说45元,炸弹人55元,钓鱼55元,陆海空大战Ⅱ 50元,真人快打4(58元)(以上均对应彩色GB,并兼容普通GB机) 四驱车Ⅲ 35元,吞Ⅲ中文30元,第二次机械人大战中文30元;口袋妖怪1、2、3代,口袋恋爱,牧场物语,RB饿狼Ⅲ,篮球飞人,98法国世界杯,真实谎言,16人街霸,音速6,斩红狼,96格斗王,三、二四驱2代等一律28元。西游记、原始人、忍者龙剑传、真人3、洛克人、GB快打、蚯蚓战士、侏罗纪2、帝国野望、SD高达外传、恶魔城、剑勇传说、恐龙怪人 一律19元　另本店备有大量GB单卡、合卡,售价10元-35元,欢迎来门市购买。

现货供应日本动画片、PC软件,另有大量二手3DO软件,欢迎来信来电索取各种目录。超任拷贝,4元/张,凡给本店来信一定填写好,贴好邮票的回邮信封及2元钱。(须写清目录种类)　另有MD、FC卡10-55元
来信或汇款请寄:北京市东城区交道口东大街31号 褚振亮(收) 邮编:100007 咨询服务热线:(010)84012073 二手货信息咨询(010)84027282
北新桥门市地址:乘106、116、13、107路公汽车到北新桥下车,红绿灯西107北新桥站对面即是。
酒仙桥门市地址:乘401、402、408、413、、418、813路公汽到酒仙桥商场下车,413、402酒仙桥商场站点斜对面口内15号即是。



精品专攻

北京千里马游戏行邮购价目表

惊喜让利

新店开业：本公司在海淀沙窝新开设千里马沙窝游戏专营店，各种游戏软、硬件品种齐全，价格优惠，欢迎惠顾。

敬请注意：以下邮购价格只适用于邮购，门市零售价格以门市标明价目为准。

千里马惊喜特卖：原装口袋超薄GB机(粉红、绿、黄各色，独家推荐"水晶紫透明装"，个性时尚) 只售290元/台 邮费15元/台

玩友必备：爆版五合一攻略本(200页，含月影村、口袋妖怪、四驱车、魔界塔士3、吞食天地，详细攻略及全部图鉴)只售20元/本 邮费5元

★GB套餐A:GB普机+皮套+手柄+放大镜+电源+超强34合一(含大海战、魂斗罗2、绝对无敌、双截龙2、玛莉2、米奇鼠等)温情价358元(邮费20元)

★彩色GB套餐:彩色超薄机+电源+专用皮套+专用放大镜+超强34合一(含大海战、魂斗罗2、绝对无敌、双截龙2、玛莉2、米奇鼠等) 热卖价598元(邮费20元)

★GB套餐C:GB口袋超薄机+皮套+放大镜+电源+手柄+超强34合一(含大海战、魂斗罗2、绝对无敌、双截龙2、玛莉2、米奇鼠等)温情价358元(邮费20元)

GAME BOY 卡精品大推荐：(以下卡中彩卡众多，故不专门标出，所有卡均为彩机、普机全兼容。)

原装GAME BOY手掌机295元/台，金银夜光超薄机435元/台，彩色超薄机(超清晰增强，20个时超省电)惊喜特卖:535元/台 邮费15元/台

凡从本行购GB卡，即赠价值200元GB优惠卡;购物100元以上，只需多加9.9元，即可获赠《侏罗纪公园》或者《阿拉丁》或者100合1合卡其中一盘

大惊喜：★瓦里奥世界·被盗财宝只售58元★口袋妖怪外传(任天堂正宗，卡片RPG版)只售48元★皮卡丘弹珠台(趣味妖怪大搜集)只售48元★99血腥咆哮(SNK全新格斗力作)只售48元★98格斗学园(突破概念性"格斗+养成"游戏，对战完全手控)只售48元★心跳回忆·校园诗梦(32M巨大容量，人气恋爱剧场版)只售88元★心跳回忆·运动之恋(32M)只售88元★口袋妖怪·黄(8M皮卡丘)只售43元★勇者斗恶龙(怪兽篇)只售63元★太空4(中)只售48元★第二次(中，彩机不通)38元★98实况世界杯(PS全面移植，上佳操作感)33元

卡名	内容	价格
千里马8合一(真64M心跳版)	心跳回忆·校园诗梦(32M)，太空战士4(中)，口袋妖怪黄，第二次机械人中文，吞食天地中文，口袋恋爱2，超魔神英雄2，三国志中文	168元
新千里马29合一(真64M激情版) 顶尖游戏 一网打尽	大盗伍佑卫门，太空4中文，三国中文，吞食中文，第二次中文，口袋黄，陆海空2，名侦探柯南2，首都高速赛车，上海POCKET，隐忍传说，96格斗神剑无敌，雷光战士，烈火战车，阿雷沙，圣剑传说，音速5，冒险岛3，龟3，泡泡龙3，雪人兄弟，青蛙王子，唐老鸭，妖精物语，网球	168元
金榜格斗天书26合一(真64M)	斩红郎，96格斗，街霸2，世界英雄2，斗神传，洛克人5，龙珠z，美少女战士R，幽白4，灌篮高手，忍者桃太郎，天使之翼，狮子王，魂斗罗2，龟3，蜡笔小新，小叮当，三二四驱2，热血硬派，冒险岛3，超级玛莉兄弟，役满麻将，俄罗斯方块，玛莉女孩	148元
千里马13合一(真64M金钻版)	太空4(中)，侏罗纪3(中)，勇者斗恶龙(怪)，口袋(黄)，英雄骑士传，第二次(中)，口袋恋爱2，大富翁，天外魔镜2，游戏收藏品，口袋(红)，口袋(绿)，口袋(蓝)	168元
千里马12合一(真64M银钻版)	太空4(中)，被盗财宝(15M)，陆海空大战2，英雄骑士传，勇者斗恶龙(怪)，口袋(黄)，大富翁，第二次(中)，吞食(中)，音速5，玛莉64，土星泡泡龙	168元
千里马24合一(真64M怒涛版)	98格斗学园，英雄骑士传(罗德岛战记)，时空大冒险，萨尔达传说DX，口袋(黄)，陆海空大战2，悟空激斗，篮球飞人全国版，机器猫DX，疯狂大射击，96王，热血时代剧，金太郎，泡泡龙3，彩虹岛，躲避球，兔宝宝闯通关，菲力猫，双截龙，魂斗罗，蝙蝠侠，冒险岛2，所罗门，大力水手	168元
千里马37合一(真64M爆风版)	98格斗学园，瓦里奥之被盗财宝(15M)，陆海空大战2，时空大冒险之未来篇，小叮当DX，口袋妖怪(黄)，96王，三国志(中)，咸蛋超人，妖精物语，洛克人3，美少女R，幽白4，剑勇传说，热血弹平，炸弹人3，音速5，热血足球，双截龙2，雪人兄弟，平安京怪兽，炸弹杰克	158元
新千里马12合1(真64M阳光版)	99血腥咆哮，劲舞杰克，游戏王，太空4(中)，口袋(黄)，口袋(绿)，口袋(红)，第二次机械人(中)，三国志(中)，96王，95王，RB饿狼传说	168元
千里马30合1(真64M热火版)	萨尔达传说DX，蚁哥正传，恐龙危机，古文明探险，猫捉小鸡电影版，98极速快感，青蛙王子，口袋轰炸超人，恶魔城3，口袋(黄)，96格斗王，天使之翼J，幽白3，洛克人3，雪人兄弟，激龟3，世界保龄球，扑克，仓库番2，米老鼠，矿王，越野机车王，玛莉医生，网球，水管工人	158元
千里马25合1(真64M劲翔版)	大贝兽物语2(16M)，麻雀王，98格斗学园，新轰炸超人，99NBA斗牛，兔宝宝与达菲鸭，小叮当DX，98极速快感，口袋(黄)，96格斗王	158元
千里马32合1(真64M爱藏版)	口袋妖怪(黄)，口袋(红)，口袋(绿)，口袋(蓝)，98格斗学园，太空战士4(中)，第二次机械人(中)，吞食天地(中)，圣剑传说，信长野望，名侦探柯南，MVP职业棒球，篮球飞人，幽白4，音速5，樱桃小丸子，蜡笔小新4，世界保龄球，空手道，智慧小老鼠，平安京怪兽	168元
超强43合1(真32M奇趣版)	98格斗学园，天狗党逆袭，英雄骑士传，96格斗王，恶魔城，无赖战士，新罗斗俱乐部，宾尼兔，玛莉兄弟，新食鬼，麻雀，铁板阵，逃狱金钢四川省，66弹子台，屠龙族，阿弥陀，世界保龄球，网球，蛇，热恋四驱，平安京怪兽，扫雷艇，锄大D，推石阵，矿王，神奇老鼠，玛莉医生	98元
新幻想12合1(真32M)	99血腥咆哮(SNK格斗新作)，太空战士4(中)，口袋妖怪(黄)，三国志(中)，天外魔镜3，吞食天地(中)，第一次机械人大战，创世纪外传	98元
新幻想11合1(真32M)	信长野望2(8M)，太空4(中)，吞食(中)，第二次(中)，三国志(中)，伍佑卫门2，月下夜想曲，希望之剑，勇者传说，创世纪，领土模拟战	98元
新幻想10合1(真32M)	大富翁(中)，真女神转生2，太空4(中)，口袋恐龙RPG(中)，第二次(中)，吞食(中)，三国志(中)，咕噜咕噜魔法阵，秘宝传说，圣剑传说	98元
新力量12合1(真32M)	大富翁(中)，陆海空大战2，太空4(中)，吞食(中)，月影村，新机械人，浪漫沙加，神魔小首领，勇者之剑，三国志(中)，鬼太郎，三二四驱	98元
新经典20合1(真32M)	口袋魔鬼黄，口袋蓝，口袋绿，口袋红，信长野望，大战争，SD战国传，小叮当2，HQ赛车，蜡笔小新4，樱桃小丸子，冒险岛2，乱马1/2	98元
新经典10合1(真32M)	口袋魔鬼(红)，正宗96王，月影村的怪物，太空3，萨尔达，第二次，圣剑传说，洛克人5，三国志中文版，魔法骑士2	98元
文卡大全14合1(真32M)	大金钢2，金牌玛莉2，J联盟，女神转生2，三国志，信长，吞食，大决战，隐忍5，复活邪神，魔法阵，第二次，GB长廊，圣剑传说	98元
RPG大全15合1(真32M)	沙加2，GB战争，大金钢，95王，银河战士2，第一次，小首领2，斗人魔镜，鬼神4，王国物语，SD战国2，沙特，阿雷沙3，圣斗士，鬼神1	98元
新千里马10合1(创新版真32M)	牧场物语，坦克司令官，大贝兽物语，口袋妖怪大竞赛，头文字D外传，阿佛列鸡物语，口袋收藏品(10项)，98大海战陆海空大战，正宗96王	98元
千里马14合1(钻石版真32M)	吞食中文版，第二次中文，口袋恋爱，口袋(蓝)，超级杀人事件，口袋轰炸队，机械人外传，金太郎，打蟑螂，四驱车，三国志(中)，子熊物语，打地鼠	98元
幽白全集15合1(真16M)	幽白(1)迷宫城，(2)暗黑武术会，(3)魔界之扇，(4)魔强统一，正宗96王，街头格斗，元祖快杰，妖精物语，鳄鱼先生，所罗门，乱马1/2	48元
口袋9合1(真16M超值版)	口袋妖怪完全限定版黄，96格斗王，音速5，绝对无敌，雀四郎，玛莉医生，炸弹杰克，热恋四驱，俄罗斯	68元
花木兰19合一(真16M)	RB饿狼，花木兰(热门动画游戏)，96格斗王，飞龙拳外传，樱桃小丸子，魂斗罗6，绝对无敌，越野机车，大富翁扑克	48元
超强18合1(真16M)	冒险岛，双截龙，魂斗罗，雪人，忍龟，热血硬派，足球，龙剑传，碎石战士，NBA，雀四郎，泡泡龙，米老鼠2，怒2，神龙传，宾尼兔2，蝙蝠侠2	48元
5合1:太空4(中)，吞食(中)，三国志(中)，96王，圣斗士星矢68元	7合1:太空4(中)，第二次(中)，第一次，皇家之剑，隐忍5，创世纪	68元
6合1:RB饿狼，96王，95王，幽白4，激龟4，龙剑传 48元	6合1:太空4中，口袋黄，魂斗罗6，激龟3，冒险岛2，玛莉4	68元
单卡	RB饿狼，正宗96王，斩红郎，索尼克3D，大金钢，世界英雄，98大海战，鸡蛋仔，篮球飞人，七龙珠，阿拉丁，狮子王，侏罗记，土星炸弹人，幽白4，魂斗罗	28元
	口袋Ⅱ(绿)，口袋Ⅲ(蓝)，海陆空，月影村，四驱车Ⅱ，口袋恋爱，牧场物语，暗黑1+2，大贝兽，口袋(红)，花木兰，吞食(中文)，98法兰西，天外魔境Ⅱ，篮球飞人Ⅱ	33元
彩机单卡普机通用	丛林冒险，影舞者，热钓巴斯鱼，叮当赛车2，蚁哥正传，洛克人8，黄金鼠育成，劲舞杰克，真人4，陆海空2，游戏王，麻雀王，黑衣人	48元
	萨尔达DX，罗德岛战记，大盗伍佑卫门，口袋天使王，口袋恶魔王，信长野望2，99NBA斗牛，飞龙战士对决，大贝兽2，真女神转生2	53元
配件(无论多少邮费10元/次)	★GB皮套(普、薄、彩)20元/个★GB手柄(普、薄、彩)15元/个★GB电源(普、薄、彩)15元/个★GB放大镜(普、薄、彩)25元/个★GB对打线(普对普，普对薄<彩>，薄<彩>对薄<彩>)25元/个★GB酷！腰包(可肩背，可装卡，普机不适用)28元/个	

特注：以上合卡中所登均为大容量游戏，容量100%真实，绝无重复，所有文卡均有记忆，所有邮购商品都经专人测试，质量保证，请玩友放心。

邮购地址：北京市4360信箱1分箱 高晓星收（请从邮局汇款，千万不可在信中夹寄钱款亦请勿用电汇）

邮编：100043（以上所登卡邮费一律6元/盘）

查询电话：010~68807847

❋我部有多个因地址不清而退回的包裹，请未收到卡带的玩友来电查询。

千里马沙窝店(新店)：海淀区太平路甲12号，沙窝工商银行旁，335、308、605沙窝站下车东行200米。

玉泉店：地铁玉泉路东北口，或337,373路玉泉路下车，启迪书店内

古城店：地铁古城站西北口，日月商城内

各店新开设特价柜台，原价5折起，实惠多多多。

鞍山益友平价电器商行邮购价目

免费换卡条件如下：凡是9月份以后购卡，保持绝对全新文字卡留有记录，说明书包装盒保持干净，平整专用邮箱寄到本店写清想换卡带名称，换卡为一盘换一盘等价交换。不同机种不可互换。

16位卡特惠：再买卡免费换卡的基础上购卡一盘，可免费换一盘非本店所售卡带，多买多换，勿失良机，快快行动吧

邮购方法：单价＋邮费等于邮购价须从邮局办理汇款，配件和卡带可以混合购买，保价平邮邮费10元一个，2个13元，以后每多一个加3元以此类推。全部采用防震防砸专用邮箱，无论您身在天涯海角只需到邮局填一张汇款单，写清收件人名址，称心如意的商品就会准确及时地送到您手中，质量有保证，客户有信心，所有卡带配件均有专人负责上机测试后才寄出。

本店承诺：所有卡带零配件均为全新，备有大量现货，款到24小时发货，从您汇款当天起8－25天均能收到物品，因远近不同所需时间有长有短，为了维护您的利益，凡汇款30天仍没收到物品有包裹被退回的可能请与本店保持联系以便及时解决。

正版GB卡适用于所有GB机都是新卡记忆良好，付说明书一本，精美包装盒一个，内装记忆电池一块，买卡后可办理免费换卡。

GB单卡：		口袋妖怪3代(青)	20元	三二四驱车2代	16元	口袋妖怪4代(黄8M)	30元	名侦探柯南	16元	第二次机器人大战(中文)	29元
街头霸王2代	16元	超魔神英雄传	20元	牧场物语	19元	口袋妖怪6代(彩)	40元	口袋恋爱	19元	勇者斗恶龙怪兽篇	46元
月影村的怪物	19元	萨尔达传说(彩)	45元	大贝兽物语	20元	格斗学园(彩)	40元	天外魔镜2代	21元	太空战士4代(中文)	28元
暗黑封印1+2	21元	罗德岛战记(彩)	35元	美国F——15战机	15元	超级炸弹人(彩)	40元	RB饿狼	16元	麻雀王(彩)	40元
三国志(中文)	19元	大战争(彩)	40元	吞3/英雄传(中文)	21元	光荣足球	18元	96格斗天王	15元	鬼太郎	18元
98足球FIFA	16元	花木兰	19元	口袋妖怪(红)	20元	心跳回忆	45元	口袋妖怪2代(绿)	20元	泡泡龙	15元

正版8位FC机用文字卡适用于小霸王、小天才、裕兴系列所有用黄卡的游戏机学习机，全都是新卡，记忆良好含精美包装合一个说明书一本，内装记忆电池一块，买卡后可免费换卡。

(FC文字卡)

魔神英雄传(中/日)	45/28元	勇者斗恶龙(中文)	45元	基督山恩仇记(中文)	45元	帝国风暴(中文)	55元	魔法门(中文)	55元	东周列国(中文)	55元
三国志2代	33元	太空战士2代(中/日)	55/26元	上海大亨(中文)	45元	圣火徽章1代/5代	33/36元	魔道士阴谋(中文)	34元	八宝奇珠(中文)	65元
三国志3代(中/日)	65/26元	吞食天地3代(中文)	33元	三国忠烈传(中文)	55元	侠客情(中文)	55元	风云(中文)	45元	三侠五义(中文)	65元
萨尔达传说(中文)	29元	荆轲新传(中文)	23元	爆笑三国(中文)	65元	第二次机器人(中文)	33元	楚汉争霸(中文)	55元	少年游侠(中文)	65元
太空战士(中/日)	55/25元	圣火列传(中文)	23元	水浒传(中文)	55元	太空战士1+2	33元	绝代英雄(中文)	55元	圣火徽章2(中文)	65元
重装机兵(中文)	33元	三国志5代	26元	外星战士2代(中文)	55元	魔域英雄传(中文)	45元	天王降魔传(中文)	55元	以下四种卡无包装盒无说明书	
封神榜(中文)	33元	三国——雄霸天下(中文)	65元	神秘金三角(中文)	35元	勇者斗恶龙3代(中/日)	55/33元	夺宝小英豪(中文)	55元	老64合1无重复	22元
圣火徽章3代(中文)	34元	第四次机械人(中/日)	55/33元	西楚霸王(中文)	65元	勇者斗恶龙2代(中文)	40元	魔神法师(中文)	55元	18合1超智慧大全	17元
成吉思汉/元朝	26元	勇者斗恶龙4代(中/日)	65/34元	隋唐演义(中文)	55元	战国群雄传(中文)	55元	杨家将(中文)	45元	97回归京港拉力赛	14元
三十六计(中文)	45元	决战太平洋(中文)	55元	甲A(中文)	65元	英烈群侠传(中文)	65元	太空战士3代	33元	99格斗王	28元(有包装盒)

大量收购二手GB机170元，外表完好能正常使用，寄到本店当天邮局付款，二手货出售GB机190元，已换新镜面，质保3个月，邮费30元。

正版16位(MD)世嘉卡适用于所有使用黑色小卡合的16位世嘉1型，2型机，手掌机全都是新卡文字卡记忆良好，含精美包装盒1个，说明书一本内装记忆电池一块

MD文字卡：		信长霸王传(中文)	34元	悟空外传(中文)	34元	三国乱世群英(中文)	32元	大航海时代2代(中文)	34元	亚瑟传说(中文)	34元
三国志5代(中文)	35元	超级大富翁(中文)	32元	皇帝财宝(中文)	59元	太空战士(中文)	34元	众神遗产(中文)	34元	超级大富豪(中文)	65元
梦幻模拟战2代(中文)	34元	武将风云录(中文)	34元	吞食天地3代(中文)	35元	爆笑三国(中文)	75元	封神榜(中文)	35元	大战争2代	34元
水浒传(中文)	35元	铁木真(中文)	59元	三国志3代(中文)	32元	太阁立志传(中文)	59元	三国志2代(中文)	34元		

MD动作卡：		音速3代	16元	顶级赛车2代	11元	战斧3代	11元	未来战士	16元	冰上曲棍球	7元	火爆警长	7元
杨家将	31元	魂斗罗2代	16元	七龙珠完结篇	26元	兔宝宝	7元	宇宙格斗王	7元	俄罗斯方块	7元	生物大战	11元
蓝球飞人	16元	中国象棋	11元	碎烈暴风	22元	HQ追踪赛车	7元	地狱火战机	7元	小美人鱼	7元	魔界大法师	16元
音速5代	30元	雷鸟4代	11元	变形金刚	11元	忍者蛙	7元	外星王子	16元	007情报员	7元	音速弹珠台	11元
侍魂	26元	地球虫2代	26元	仓库番	7元	苏丹之剑	7元	音速4代	16元	宇宙战士	11元	鲛鲛鲛	7元
豪血寺一族	26元	幽游白书	26元	终级战役	16元	光电战机	7元	街头赛车	16元	飞象过河	11元	双截龙3代	16元
洛克人全集	18元	魂斗罗	16元	肥瘦大盗	7元	超级飞狼	7元	暴力克星	11元	顽皮足球	16元	绿狗	7元
四人组2代	16元	超音鼠	16元	音速小子	7元	火枪英雄	11元	沙丘2代	11元	蝙蝠侠与罗宾	16元	暴力橄榄球	7元
鸟人战队	16元	鬼屋3代	16元	奥运会	7元	摩那哥2代	11元	超级忍3代	11元	两个外星人	11元	露露历险记	7元
龙虎拳	16元	七龙珠	16元	滚动方块	7元	森林守护神	7元	花式台球	11元	银河武者	7元	魔法宝石	7元
98格斗王	28元	割喉岛	16元	梦纪战机	7元	魔法泡泡通	25元	西部枪声	7元	机动双警	7元	米老鼠	7元
超级玛莉	16元	越空狂龙	16元	兽王记	7元	台湾大亨	24元	影武者	7元	战神	11元	狒狒传说	7元
真侍魂	20元	忍无可忍	16元	快打拳头	7元	X－M超人	11元	双截龙2代	7元	主题公园	16元	天使之翼	7元
侏罗纪3代	30元	阿拉丁	16元	闪电少女	11元	雪山兄弟	16元	异形风暴	7元	真实谎言	16元	神风特攻鼠	16元
四人组3代	26元	米格29	11元	玩具人	11元	DJ男孩	7元	大富翁	7元	雷电传说	11元	顽皮熊与大象	16元
对打神龟	16元	688潜水艇	11元	三轮车	7元	小叮当	7元	空战克星	7元	空牙	11元	绿狗＋顽皮熊	11元
侏罗纪2代	16元	松鼠大战	11元	红色战区	16元	泡泡龙	7元	武装雄英	7元	汤姆与吉瑞	11元	海豚3代	11元
复仇者	16元	战斧4代	11元	Q林赛车	16元	超级排球	7元	孔雀王2代	7元	战场之狼2代	11元	沙漠风暴3代	16元
世界英雄	16元	蝙蝠侠	7元	神奇男孩	7元	超级机车大赛	7元	联合大作战	11元	摇滚赛车	11元	宇宙达人	7元
恐龙兄弟2代	18元	机械战警3代	7元	热血足球	7元	魔王连狮子	7元	忍无可忍2代	16元	格斗三人组	7元	原始人	7元
98足球	19元	战斧2代	7元	漫画地带	16元	死亡游戏	7元	美国队长	11元	坦克	7元	异形战士	16元
真人快打4代	30元	V形战机	7元	实况足球	16元	诺米救美记	11元	99足球	20元	赌神	7元	武士道	21元
饿狼传说2代	26元	四天明王	7元	印地赛车	16元	宇宙忍者	11元	文素赛车	11元	雷鸟3代	7元	特勤金刚	11元
美少女战士	16元	战斧	7元	F22	11元	环保尖兵	11元	兰波3代	7元	蜘蛛人	7元	百胜天龙	7元
迅雷行动3代	16元	台球传奇	11元	过关神龟	11元	武士魂	11元	钓鱼王	7元	北斗神拳2代	7元	送报童	7元
12人街霸	16元	超级忍	7元	F－15战斗机	11元	消失的世纪	11元	小鬼当家	7元	外星战将	7元	书中奇缘	16元

真正100%兼容台湾主板MD2型机内置制式转换卡NTSC－PAL制式卡带全兼容，付双手柄，AV盒，AV线，RF线，电源，推广价125元，邮费35元质保2个月。

配件类：		PS专用制转	26元	36片CD册	14元	MD飞行摇杆	18元	MD连发摇杆大手柄	8元
GB普/彩/薄小背包	各8元	通用AV4分插	18元	PS连机对打线	8元	GB格斗手柄普/薄/彩	5/6/8元	光盘保护膜50张	1元
PS120B记忆卡(芯片)	45元	PS格斗手柄	14元	GB普薄两用放大镜带灯	11元	GB电源普/薄/彩	各5元	PS2代中文金手指卡(送新书)	32元
PS背包	19元	SFC手柄	19元	GB薄/普/彩可充电池组	39元	SS/PS/S端子线	各8元	彩色GB专用放大镜(带灯)	15元
SFC磁碟10张起	1.8元	PS2.0版金手指电影卡	259元	MD主机/掌机电源	各8元	SS/PS标准手柄	8/7元	PS彩色透明带VR双振动手柄	58元
GB镜面(带贴膜)普/薄/彩	5/6/8元	原装3DO专用光头	79元	PS鼠标(送垫)	32元	PS15格透明记忆卡(芯片)	20元	SS/PS 21针RPG线	9元
N64手柄	30元	MD六键小手柄	4元	PS30格记忆卡(芯片)	32元	PS15格记忆卡(芯片)	16元	PS彩色月形格斗手柄	29元
GB皮套普/薄/彩	6/6/8元	各种手柄导电胶	1元	GB普/薄/彩三用007背包	36元	MD二型机AV转换盒	7元	各种GB连机对打线	均9元

*本店长年经销优质正版GB、FC、MD卡及周边零配件，卡带以文字卡为主此广告长期有效过月仍可汇款购买如有不详请来电来函索取新邮购价格表需付印刷费2元，为了快速回信请寄付足邮资的回邮信封。

现有部分因地址不详退回的包裹请下列玩友与本店联系：

瞿骏	倪胜强	梁剑明	余智成	吴春成	王鹏	曹剑军	刘太兵	牟延国	周强	杨梅	李盛
熊红玲	陈朝	卢其明	王立坤	吴昊	张俊	陆烨	杨晓峰	董震杰	林敏	周毅	邹华宾
关泉	廖洋	程国兴	吴沛	钱勇	钟伟	黄德林	张向平	叶志毅	陆冬华	李泉山	徐显颂
赵进	朱延超	窦光辉	赵楼	陈伟	王俊	张义毅	张炜	孟家渊	宋潇捷	顾丹华	杨旭

汇款地址：辽宁省鞍山市立山区太平158栋9号　邮编：114033　收款人：王恩超　电话/传真：0412－6411210

中文 外星科技 游戏

外星电脑科技有限公司

WAIXING COMPUTER SCIENCE&TECHNOLOGY CO.,LTD

福州六一北路 328 号金源花园 A 区 19 层　电话:0591-7535888　传真:0591-7564788　邮编：350013

外星电脑科技有限公司是主要从事电脑、电子游戏软件的设计、开发、生产和销售的大型电子企业。欢迎有志于此的同仁志士与公司携手并进，开创我国游戏行业的新纪元。

类型	游戏	售价	游戏	售价	游戏	售价	游戏	售价
RPG 角色扮演	西楚霸王	98	英烈群侠传	98	外星战士	70	魔道士阴谋	48
	梦幻之星Ⅳ(外星战士Ⅱ)	98	三国志英杰传	98	夺宝小英豪	70	神秘金三角	48
	绝代英雄	98	勇者斗恶龙Ⅵ	98	拯救世纪	48	地道战	48
	银河时代	98	创世纪英雄	98	龙珠英雄	48	林则徐禁烟	48
	勇者斗恶龙Ⅶ	98	太阁立志传(16位世嘉)	98	封神榜	48		
	魔神法师	98	勇者斗恶龙Ⅳ	70	禁烟风云(光盘游戏)	48		
	宇宙战将	98	魔域英雄传	70	勇者斗恶龙Ⅴ	48		
SLG 策略	雄霸天下	98	三国忠烈传	98	爆笑三国志	98	基督山恩仇记	70
	楚汉争霸	98	甲　A	98	魔法门	98	争霸世纪	70
	帝国风暴	98	三国志Ⅲ	98	战国群雄传	98	超级大战略	48
	隋唐演义	98	决战太平洋	98	杨家将	70	疯狂鸡蛋仔	48
	水浒传	98	第四次机器人大战	98	风　云	70		
ACT 动作	西天取经Ⅱ	48	地球虫Ⅲ	48	机器猫小叮当	48	战斧	48
	灵界护法	48	猫王	48	天王降魔传	48	快乐比奇	48
	狮王传奇	48	真假猴王	48				
ETC 其它	超级战魂(射击)	48	夜明珠(格斗)	48	大富翁(桌面)	98	2合1文字	48
	绿野仙踪(射击)	48	屠龙刀(格斗)	48	三十六计(桌面)	70	3合1英语	48
	沙漠风暴(射击)	48	包青天(格斗)	48	大富翁Ⅱ(桌面)(上海大亨)	70	4合1数学	48
	镜花缘(射击)	48	星际武士(格斗)	48	2合1神奇八宝	48	数学天才	48
最新推出	少年游侠	98	七龙珠	98	索菲亚的复苏(圣火徽章旧版)	98	东周列国志	98
	八宝奇珠	98	侠客情	98	圣火徽章Ⅱ	98	三侠五义	98

以上游戏卡适用于各种任天堂、裕兴、小霸王、步步高系列8位游戏机(FC)、学习机

部分代理商经销处地址

联系人	联系地址	联系电话	联系人	联系地址	联系电话
吴江湖	福建省福州市国货路 303 号福州电子城 1220 室	0591-3280678	刘春元	天津河东区六伟路 93 号	022-24214161-4120
方鸿灿	黑龙江省哈尔滨市道里区买卖街 77 号二楼	0451-4695969	王利军	新疆乌鲁木齐钱塘江路 27 号新奇广场 1F016	0991-5846587
石双平	北京市朝阳区朝外头条甲 93 号汇阳大厦 115 室	010-65958244	董志利	河北省石家庄市太和电子城 2 楼 D 区 27 商位	0311-7032698
赵喜荣	陕西省西安西四路五号付 1 号	029-7423276	王德禹	河南省郑州苑陵商场 1508 柜	0371-6964998
杨其伟	浙江省义乌市稠州北路 85 号	0579-5540876	刘东根	江西省南昌市八一大道 266 号正门一楼	0791-6221070
邓晓萱	四川省成都市人民北路一段 5 号巴斯迪科技大厦 3 楼 311 室	028-3382283	任春刚	沈阳沈河区五爱购物城 131 号上美电器商店	024-24147032
张海星	重庆市渝中区公园路 15 号大环电子有限公司	023-63834223	蔡　颖	吉林省长春市西四马路 74 号八通电器	0431-8713113
诸潇雄	上海市曲阜 111 号工业品批发市场 5049 室	021-63067339	李英娟	湖北省武汉市桥口区利济电子城 122 号	027-85856912
林　勇	山东省济南市北园大街 748 号中恒商场 J16 号	1386407148	黄义立	广州市西堤二马路 37 号日用品交易市场二楼 72 档	020-81876160
李和平	内蒙古呼和浩特市车站通达商场北主楼二楼 35 号	0471-6262007	杨和明	云南省昆明市螺蛳湾第四交易区三楼 D　299 号	0871-3538497
吴玉娟	山西省太原市尖草坪小商品批发市场综合大厅 2 区 78 号	1363555535	吴军林	贵州省贵阳市市西路公山坡石油公司一楼	0851-5968313

暑期优惠

应广大游戏爱好者的要求，本公司特设邮购部办理邮购业务。邮购时请务必写清所需卡带的名称和数量，同时将货款一起汇至本公司邮购部。**本月邮购，八折优惠，免收邮费。**

邮购地址:福州市国货西路 303 号福州电子城 1220 室　邮政编码:350009　联系人:郑长江　联系电话:0591-3292498　传 真:0591-3280678

优秀的企业必将造就优秀的产品

诚征山西、广西、湖南、安徽、江苏、区域代理商，联系电话:020-83853787　联系人:郑林荣(外星销售部经理)

《生化危机2》完全中文PC版

所有生化迷都不容错过的全新享受!

网址: http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com



《生化危机2》利昂警官

Disc 1

《生化危机2》中利昂警官的全部游戏内容。

Disc 2

《生化危机2》资料盘，包括电视广告片，游戏原稿设定集，主题桌面和演示版游戏。

仅售 **38** 元

《生化危机2》克莱尔

Disc 1

《生化危机2》中克莱尔的全部游戏内容。

Disc 2

上海育碧电脑产品的资料介绍盘，其中包括《雷曼2》、《英雄无敌III》、《魔法门VII》、《幻影特攻队》、《家园》、《狩魔猎人III》、《横扫千军之王国风云》、《彪马街头足球》、《赛普特拉战记》、《时空之轮》等全新的11款游戏的文字、动画全方位介绍。

仅售 **38** 元

查询热线

(021) 58788969-243,219

另有中文版免费升级活动

Ubi Soft ENTERTAINMENT

上海育碧电脑软件有限公司
地址: 上海市张杨路500号17楼
邮编: 200122
电话: (021)58788969-223,232
传真: (021)58367021

北京联络处
地址: 北京海淀区知春里28号开源商务楼3楼
邮编: 100086
电话: (010)62644344
传真: (010)62641444

邮购地址
地址: 北京朝阳区甜水园北里16号图书市场130号北京春城书社
邮编: 100026
电话: (010) 65010344 , 64447183
联系人: 薄国庆 外加挂号费5元

闯关族的家



争议多多 《五周年》饱受刑求

《五周年纪念特辑》出人意料地引起读者巨大争议。叫好者有之,叫骂者有之,对立之分明,爱憎之绝对,成为杂志创刊以来争议最大的一本图书。贵阳读者姚杰在来信中说:“几年来最令我感动的书正是《五周年纪念》。拿到后,只有感动,再感动。所有的杂念一扫而光,所有的误会冰释前嫌。真的,眼泪不知不觉地滑下我的脸庞……。毕竟,小编们付出很多,收获的却不尽是喜悦。毕竟,中国电玩路上荆棘丛生,但你们却青春无悔,做孤独的开路者,垦荒者。仅此便足以使我们感动……”这感动,我想是来自“一起走过的日子”和“流金岁月”的回忆。杂志的历史是编、读共同拥有的,甚至那份来自社会、学校、家庭的误解、压力、偏见的经历和遭迂都是戚戚相通的。

引起诸多争议和批评的主要是三部分:一是《五周年》的重头戏:八三年迄今的游戏史(有读者戏称“世界游戏史”)和杂志五年史。批评者认为是喧宾夺主,赞成者说是“世纪末的最强音,游戏业最完整的编年史”。二是彩页主打部分“玩具总动员”,批评者承认精彩缤纷,但“因为太美丽而痛苦万分,而垂涎三千丈”。赞成者认为大饱眼福,见所未见,闻所未闻。“看汽车杂志是为了买宝马、凌志吗?”最后,争议最大,引起部分读者反感的是“编者的话”。“欺骗”也好,“玩世不恭”也好,“不严肃”也好,“胡说白道”也好,我们仍旧呼吁读者多一点幽默和宽容。我们从来不希望读者正襟危坐看我们的书,更愿意我们的书刊能成为读者的“厕上极品。”

看到许多读者的批评来信,无限感慨之外忽生想法:何不编一本杂志文字的集粹,毕竟杂志已经五年了。有那么多饱受批评,充满争议,遭人误解的文章,“电刑室手记”、“乌鸦、乌鸦、叫”,“五周年序”,“游戏中毒症”,“乌鸦的叫声”等。还有颇有深度,经得起历史检验,至今仍有价值的业界评论。充满历史文化气息的“三国游戏纵横谈”、“人间五十年”,还有几百部值得回味的游戏评论“GAME BAR”,还有读者对游戏自我感受和对杂志的批评……。中国还没有一本纯游戏文化、游戏评论的书,我们想做第一本,时机也成熟了吧。书名叫《游戏文字》或《游戏批评》,未定。预定十月份出版,也希望听听读者对此书的意见。

读者也许不会太多,赔钱!

《秘技》(修订)增页 将功补过

《秘技宝典》修订本决定九月初出版。出版日期一推再推,读者等得不耐烦,实在抱歉。不过有点利好消息。本书由90万字澎涨为105万字,页码由预订的448面改为528面(增加80面!),定价不变,仍为17元。

强辞夺理 虱子生在谁家

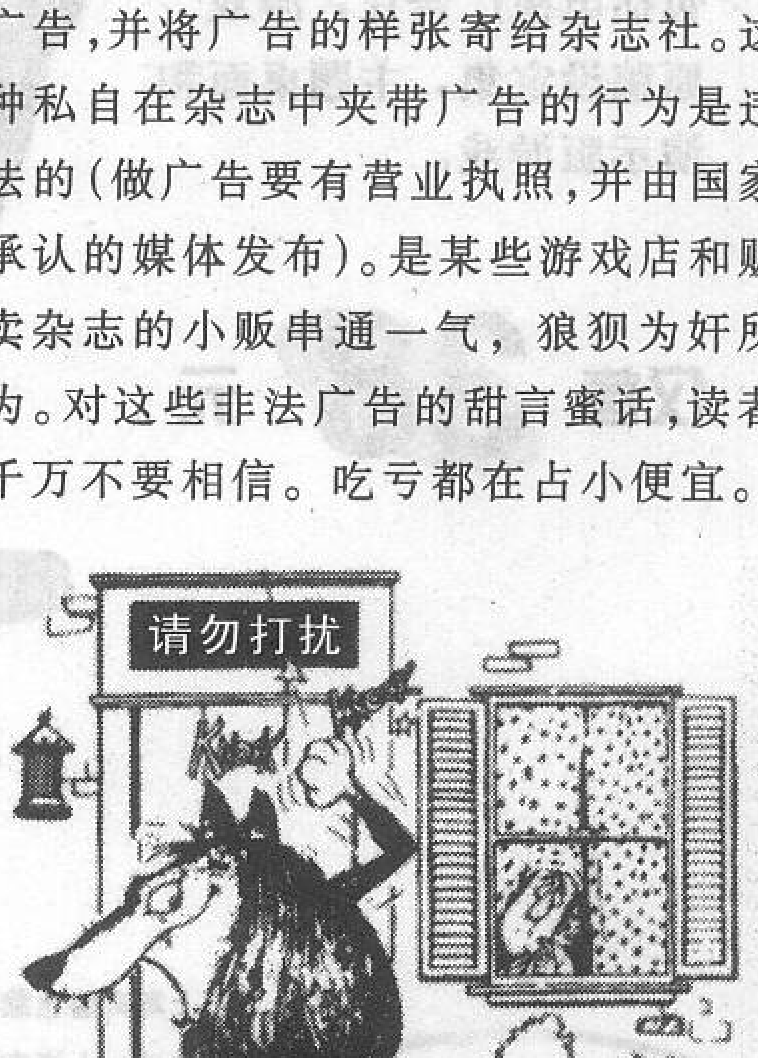
这期又收到长春吉林实验中学杨成斌等几位读者的勘误表,批评杂志错字打不倒,固疾去不掉。真心表示感谢和惭愧。不过无类一直有个想法,蓄意已久,不吐不快。我一直以为,学术类书刊,政治类书刊,经典书籍是不应该有错字的。因为它的主要任务是传播知识,匡正思想,斯事体大,容不得一丝疏忽。而娱乐类刊物,它的宗旨只是休闲、娱乐、八卦而已。有几个错字,只要不妨碍阅读,就不必太认真。港台书刊实际就是如此,学术类、经典类书刊,编校俱精。而娱乐类、休闲类,信息极快,语言幽默轻松。大陆也有借鉴区分的余地。就象富人家万万不能有虱子,哪怕一个半个。而穷人家,整日忙活生计,有虱子……解闷吧!(笑)这样讲对与不对,只是个人意见,诸位千万别认真,甚至一状告到上面,说无类提倡错别字,砸了无类的饭碗。天地良心,“家”的错别字还是比较少的。无类也忝居“知识分子”之列呢!

●福建严磊说电话难打(确实如此,正在想办法),星期天电话无人接(唉,小编也要休息啊!)。

●几位读者来信要求在杂志上连载“乌鸦的叫声”并续写杂志回忆,这种有争议的东西还是眼不见心不烦的好。

●四川邛崃市的李旺等人要求加印《'98增刊》和《格斗天书》。美人迟暮,还是看新嫁娘吧。

●近日收到石家庄读者来信,投诉石家庄一些游戏店在《电软》中夹带广告,并将广告的样张寄给杂志社。这种私自在杂志中夹带广告的行为是违法的(做广告要有营业执照,并由国家承认的媒体发布)。是某些游戏店和贩卖杂志的小贩串通一气,狼狈为奸所为。对这些非法广告的甜言蜜话,读者千万不要相信。吃亏都在占小便宜。



现有读者提出扩张科普知识的建议,像"Polygon","PDA"还可以,可像什么"系统资料汇流排","浮点运算能力","geometrytransformation"等一大堆10个、20个字母组成的单词，就算登出来,又有多少人会看上一眼呢?感兴趣的只有那些大学中的理科生吧? 我相信多数玩家更喜欢浅显易懂，不易忘记的科普知识。

我希望下期的《G.S》是一本寓教于乐，又能让我从疲劳中解脱的杂志。 **北京 马国杰**

不知无类可否得知，99年的6月号、7月号、8月号的《科幻世界画刊》有部分娱乐信息是COPY自《MAGIC地带》。6月号(11、12合刊)P129页的配音演员一瞥，很明显是COPY《MAGIC地带》的45页和50页（下)，51页（上)；7月号（13，14合刊）P125页（下半页）的国内漫画网址是COPY《MAGIC地带》P80页，一字不差，而资料提供者名为：高华（何许人也？无类认识吗?)。8月号(15,16合刊)P142的漫画家的自画像是COPY《MAGIC地带》P142-143其中几幅。不知《科幻世界画刊》征得《电软》的同意了吗?不信你可以查查看嘛? **邯郸 彭科**

（无类按：我们玩"盗版盘"跟厂商打过招呼吗?算了吧。)

关于版面设计方面，请最好不用纵版。许多读者见到纵版就头痛(包括我)。特别是在彩版中,彩页反光,若夜晚在灯光下拜读,那可真是……。虽说这是老祖先留下来的，可看着不舒服。该舍就得舍。贵刊不也想让读者看得高兴吗? **天津 谭雪瑛**

《电软》的影响与威望都是第一的(至少在我们这里)。别的不说,朋友谈话之中,皆称"钱"为"铁"!初三的一堂作文课上,作文老师让我们自由发挥,所写作文体裁不限。我写了一篇千余字的《游戏漫谈》，所叙文字皆多年游戏心得与阅读贵刊之积累。结果颇受老师赏识。(一位五十多岁的特级教师!)不但在班上朗读，且送于本校作文月刊发表,刊出后在校内影响颇大,许多认识我的人见了我都称为"游戏王"。(该作文中有三句话系源于《97增刊》,不会因为版权问题告我吧?!)

游戏于人的影响不可谓不大。小,可增友情,结新友。我在学校里任广播员,一次在晚自习前的"音乐欣赏"时间里，我将《超级机器人大战F》的游戏配乐于全校广播,使数名玩家"顺音摸人"，来到广播室，与吾从此结为玩友。大,可影响人生道路。我的一位好友"草鸡精"(绰号)受游戏的影响而选上了文科,以便将来考人外语学院,专攻日语,再到日本进人业界,参加游戏制作。 **杨州 许玮**

前些天终于拿到期盼已久的《绝对GAME BOY读本》当时随手翻了翻，立刻被其精彩的内容吸引。"GB名作100","热作攻略特辑"，还有彩页，真是没有一篇不精彩，当时心里只有一个感觉——爽死!

比起《GB特辑》,《绝对GB》的进步可谓巨大。对游戏的简介不再是一概而论,不分重点,而是详略得当。还有就是对新游戏的介绍也比较多，使我们对许多新游戏有了一个大致印象。对我们这种常常拿着那少得可怜的银子，面对不断推出的新游戏不知如何选择的穷玩家来说，可谓帮助不小。另外《绝对GB》的彩页也是非常精彩的，可爱的皮卡丘，多种多样的GB样式,让人大呼过瘾。还有对其它几种掌机的介绍也让我们能更加深人地了解它们。不过,我觉得最有趣的还是最后横井军平的生平漫画。通过这种形式来了解这位人物的一生给人印象特别深刻。真的非常不错。当然了，好话说完了,坏话还是要有一点。不过就只一点——画面，感觉书中的游戏画面（黑白）似乎不怎么清晰，这一点可比不上《GB特辑》,可能是印刷时着色过重的缘故吧。

最后，我想提几点建议，魔法师在《绝对GB》中说过：国内杂志给GAME BOY的天地实在太小了，我觉得他说的很好。虽然贵刊这方面做得比较好，但我认为还是不够。每期《电软》的游戏点评尽是次世代游戏，为什么不能有GB游戏呢?现在随着彩色GB的发卖，以每月十几款的速度推出。GB新民越来越多。如果《电软》每期都能点评2、3个GB新游戏,应该不会有什么问题吧。PS碟7、8元一张，而GB新卡十倍其价钱。PS玩家可以买一大堆光碟在家，但GB玩家则很难办到。因此,如果《电软》每期点评2、3个GB新游戏,相信是广大GB玩家的福音。另外一个建议是希望贵刊每年都出一本《GB年鉴》。内容主要是一年中推出的所有GB游戏的简介，当然还应有热作攻略,其它掌机NGP, WS部分游戏介绍等等。说白了就是《绝对GB》的续集。 **武汉 胡斌**

第七期插26中马克西的张式改

无类，第一次给你写信就提了这么多意见，还望你以男人的坚韧意志，女人的宽容性格，中性人的××××来接受，承受，忍受与原谅。 **广西贵港 林海华**

（无类按：谢谢，我早已习惯在"骂声中成长"。你对性别的暗示我毫不介意,而且非常满意。)

最喜欢《电玩创世纪》的一句话，上帝说："要有游戏机"，于是游戏机就出现了。这句话让我非常感动,这几天一直挂在嘴边上,上,帝,说,要,有,游,戏,机。真好,上帝没白疼我们。 **北京 赵强**

我对《电软》这个家的感情，比对自己家里感情还深。因为我爸妈正在闹离婚，所以每当回到自己家时就感到莫名的空虚。但当我在我的小天地里，拿起心爱的《电软》，烦恼就一扫而光了。 **武汉 LW**

（无类按：此家非彼家，不能乱当家。爸爸搓麻将，请他早回家。)



吊裂尾那张图片有一处明显的BUG，看出了吗？如果看不出来，提示你一下，注意马克西的衣服。怎么样？还没看出吗？再提示你一下，注意他的衣摆，不太对劲吧？我看到《大众软件》的广告后，想起了一件事。我曾不止一次地在《大众软件》上看到“铁”，“东东”这样的字眼。怎么样？有何感想？我已看到你脸上浮现出的得意的笑容。

湖北　Wonderful

我不知道

我不知道原来这本书里（指《五周年纪念》——编者）什么也没有，原来众小编只是一些平凡的人，《电软》只是一本平凡的杂志。平凡的人与平凡的杂志哪里会有什么秘辛之类的东东。我原来为什么会那么傻，一直以为《电软》编辑部有许多神秘事待我们去探索，真是傻得可以。

我不知道我为什么会相信广告上说的，根本没有想到“广告不掺点水份还是广告吗？”这个简单而又经常忘记思考的问题。既然我的“革命警惕性”这么低，受了骗也活该。

我不知道原来这本纪念册编得很“菜”，可我还是看、看、看。正如书上所说的，我当时是那么幼稚，笨瓜，菜鸟。真应该感谢这本“菜”得可以扔进“垃圾桶”的纪念册，是你给了我一个美好的回忆。

我不知道原来你知道我看见以后会骂，会大呼上当。尽管年轻气盛，但是我们有一个弱点——嘴上硬，心太软，而且忘性大，不记仇。骂过就忘，骂完继续看。边骂边看，越看越爱。真不知道我是中了邪了，还是怎么了。每被骗一次就爱得更进一步，难道我无药可救了吗？

我不知道原来你不是一只鸽子，而是一只乌鸦。因为怕人讨厌，才染成白色冒充鸽子。可鸽子嫌你白里透黑，乌鸦嫌你黑里透白，它们把你赶走。如果我是你我也不知道到底该怎么办。

我不知道为什么你有那么多的知道，而我却有那么多的不知道。知道也好，不知道也好，既然我们曾经相识，就注定分不开，你我这辈子都认投。”

真希望有一天我能够全部知道，但究竟要等到哪一天呢？

我不知道！

福建　S.X.H

（无类按：这是S.X.H君“盗版”饱受争议的《五周年纪念》“编者的话”而写的。两相对照，其有“会心一笑”的乐趣。鉴于知我心者S.X.H，就免于追究“非法盗版”吧。）

贵刊创办数年来一直致力于国内游戏的普及与发展，不过在我看来，所培养之读者，比铁杆玩迷，市场实在太小。如只看碗里的，不看锅里的，前途渺茫啊。正像SS一样，仅定位于游戏迷身上，早晚必败。贵刊应向PS学习，在保持现有市场的基础上，把眼光放到大锅里去。吸引更多的人加入到游戏行列中来，使更多的人支持游戏事业，如此形成良性循环，最终取得全国人民的支持，只有这样中国的游戏业才可有长足发展。

天津　邱岩

（无类按：邱岩玩友的意见是对的。但在国内，这个任务是长期的，耐心的，渐进的。有待于外部环境的改善，社会的进步，游戏业的净化。而且也不是《电软》一家所能承担的。不过以我们切身的感受，今天社会对游戏的宽容和理解已非五年前可比。看看街头数不清的游戏书刊，想想杂志社五年来的风风雨雨，真使我们感慨万千。正如刘禹锡的诗：“玄都观里桃千树，尽是刘郎去后栽”。）

染白的乌鸦更自由

乌鸦把自己染白了，可白色的鸽子讨厌他白里透黑，黑色的乌鸦又嫌他黑里透白，所以白色的乌鸦很烦恼。

可有什么值得烦恼的？乌鸦没有认识到，为什么非要跟着鸽子或跟着乌鸦呢？大不了自己飞走，去找个自己爱去的地方（比如《电软》杂志社）。发表几句“乌鸦，乌鸦，叫”，爱干什么干什么。去他妈的鸽子，我凭什么要跟着你呢？万一鸽子跑过来说：“可不能这么叫哇，这不是鸽子应该叫的。”白色的乌鸦可以告诉他：“对不住，您认错人了，我是乌鸦，不是鸽子。所以我怎么叫是我自己的事儿，就不烦劳您操心了。”万一乌鸦跑过来说：“这么叫怎么行呢？乌鸦这么叫是不对的！”白色的乌鸦也告诉他：“不好意思，我是鸽子不是乌鸦，我爱怎么叫是我自己的事儿，也不烦您操心了。”如此，染白了的乌鸦是何等自由！

尚且，别以为染白的乌鸦只你一只！抬头看看哇，所谓“有《电软》便有白乌鸦”这话你可不会没听过吧！那如雪片般飞来的“资深读者调查表”不正是白乌鸦的稚嫩而坚毅的叫声？

我们都是染白的乌鸦。

染白的乌鸦更自由。

所以，不必烦恼。

NO.2白乌鸦　杨洮

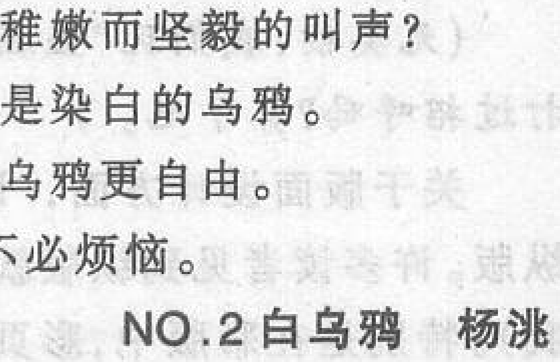
不要把“随大势”看作缺乏个性或无奈的举动，“随大势”是以最少代价换取最多最好游戏的标准。这个标准是连《FAMI通信》也不能违背的，今后杂志社要多“随大势”。

上海　Pynamid朱

无悔，人常说青春无悔，我的青春呢？从雅达利到今天的DC，已有十多年的光景了。但真正了解GAME，却是《电软》陪我走过的这五年，也是我最最无悔的五年。诚然因为GAME，我可能辜负了家长和老师的殷切期望，在这里我要说声“对不起”。也只能是对不起。因为我无悔，无悔我的青春，无悔我的游戏生涯，无悔我与《电软》的相识相知！

锦州　刘锷

（无类按：这“对不起”三个字使我非常感动。因为我看到了一颗真诚的心。）





我终于知道为什么“旧爱还是最美”了，因为那是一种最初的感动，尽管有时不乏那么点幼稚，但她真……

无锡　痞子

“集中营”这三字，不知是不是历史原因，总不能给人好感。好象进去就一辈子甭想出来。不“集中”一下其实也蛮好的，起码闯关族们不会像 94 年前一样不知何从！

“风景线”这三字，倒也好听。可四年来总给我一种只能站在门外赏花的感觉！

五年前：不按牌理出牌

五年后：不见棺材不落泪（见“乌鸦的叫声”）　**贵阳　刘然**

我住在“太平天国”的故乡桂平，真希望在不远的将来能玩到以它为题材的战略游戏。电视剧去年已在这里开拍了，但 GAME 呢？在《电软》创刊十周年时应该有了吧！　**广西　郭祝裕**

我知道，你们曾经被爱过，也曾被恨过。爱是由于你们曾经给过我们一段美好回忆，给过我们一段特别难忘的欢乐时光。相反的，“恨”也由此而相对的产生了。莎士比亚说：“对××的爱是容不得一粒沙子的！”感情不但绝对是自私的，而且是绝对是小气的！我们不能容忍我们喜爱的东西遭到“环境污染”。　**山东潍坊　吉辉**

见到游戏攻略就象见到金大侠的小说一样，一定阅读。我深信，游戏攻略一定会作为一种文体而风靡文坛的！　**西安　刘涛**

史克威尔最擅长以剧情古惑人心（最终幻想系列、沙加系列）；南梦宫则以出众的三维水平征服人心（铁拳系列、王牌空战系列）；卡普空在把握游戏感觉上的功夫深不可测（生化危机系列、街霸系列）；柯纳米则在刻画中世纪风格方面独领风骚（恶魔城系列、汪达尔之心系列）。

上海　九段玩友　雷涛

上海近来下了几场酸雨，一些抵抗力较差的沐雨者相继被淋脱了发，甚至面部失意。这使我不禁怀疑起绯雨闲丸是否因身受此害而丧失记忆，之后才亡羊补牢，买了伞。市民都人心惶惶，不敢出门。我虽有些按耐不住，也只得闭门不出，生怕有些闪失，忘光了怎么打 97 格斗是大。可怜上班族们唯有硬着头皮，用雨衣将自己裹的象半藏一般密不透风，“守身如玉”的只露出眼鼻在街上无声无息的穿行……

上海　高俊

啊，为什么逝去的日子总是显得特别美妙呢？也许是因为现在的杂志没有以前那样精彩了吧，或者仅仅是我的错觉呢？　**湖北远安　刘志春**

最讨厌：骂 SQUARE 的，骂 FF 的，骂 SCE 的，骂 SONY 的，骂 PS2 的。

广州　丁永健

最后一句闲话：你喜欢听玛丽金·凯莉的歌吗？　**广西南宁　Chris**



最近比较烦

最近比较烦，比较烦，好玩的游戏少的有一些极端。我想我还是不习惯，索尼的手柄我不太喜欢。

最近比较烦，比较烦，游戏的资金现在越来越难赚，朋友常常有意无意调侃，说让我去日本开发“生产”。

最近比较烦，比较烦，我看那前方怎么没有子弹，那个后面还有一群丧尸追赶。要打通“豆腐”这个游戏，还真有点难。

最近比较烦，比较烦，门口的“币厅”拆了再无我的企盼，挥别了昔日的玩伴，现在的我更觉得孤单。最近比较烦，比较烦，女友非要在土星上玩到“铁拳”，我问龙哥热线，怎么办？他说基本上这个很难。

最近比较烦，比较烦，我梦见与情敌安迪一起对战，梦中的武场灯光太昏暗，我偏发不出那道蓝色的火焰。　**北京　张强**



无奈

A 君：《GAME 风景线》是一本不错的杂志？

B 君：奇谈·奇谈·屁。

A 君：《GAME 风景线》创刊的目的是什么？

B 君：赚钱·赚钱·造。

A 君：《GAME 风景线》为什么能活到今天？

B 君：抽奖·抽奖·哇。

A 君：《GAME 风景线》见得到明天的太阳？

B 君：降价·降价·跨。

A 君：《GAME 风景线》将来有没有好前途？

B 君：盗版·盗版·逃。

A 君：《GAME 风景线》是家长所讨厌的书？

B 君：老鼠·老鼠·打。

A 君：《GAME 风景线》到底在说什么？

B 君：乌鸦·乌鸦·叫。　**深圳　孔永华**

（无类按：“无奈”的题目是我加的。看了这样的来信，除了无奈，可能还是无奈）

大墙画廊

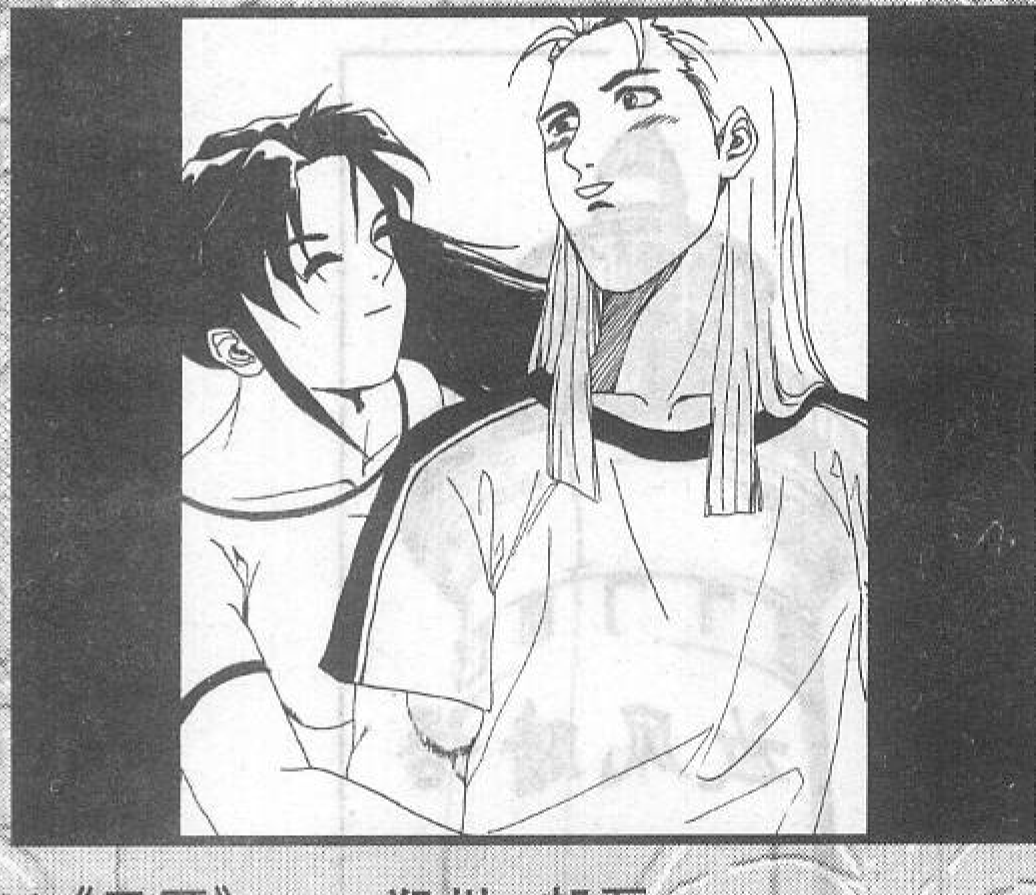


▲《色》 咸阳 FINAL

◀S：她总是如此如此如此地冷漠……

P：着墨时再飘逸潇洒一点儿就更好了！

(「廊 POWER」：★★★☆)



▲《无题》 郑州 郝磊

▶S：两人煞是幸福的样子真让人嫉妒啊！

P：ANDY 的样子为何总是傻傻的呢？

(「廊 POWER」：★★★)



▲《格斗之王》 蚌埠 张晓东

▼S：爱凑热闹的你还闲着没事吗？

P：人物的眼睛都很懵懂啊！

(「廊 POWER」：★★★)



▲《比利的孔雀舞练习》福建三明 陈钡

▲S：比利为何要学习孔雀舞呢，费解？

P：何时可看到他的 DANCE SHOW？

(「廊 POWER」：★★★☆)



▲《不知火舞—格斗女王》 上海浦东 郁秋伶

▲S：一种远古蛮荒时的侠女的味道。

P：还有半机械的独特感觉。

(「廊 POWER」：★★★)



◀《KOF之对战篇》 石家庄 刘丹

◀S：搞笑搞得很"周星驰"(作形容词)啊！

P：我的那撮银毛又变成唂毛了！

(「廊 POWER」：★★★★)

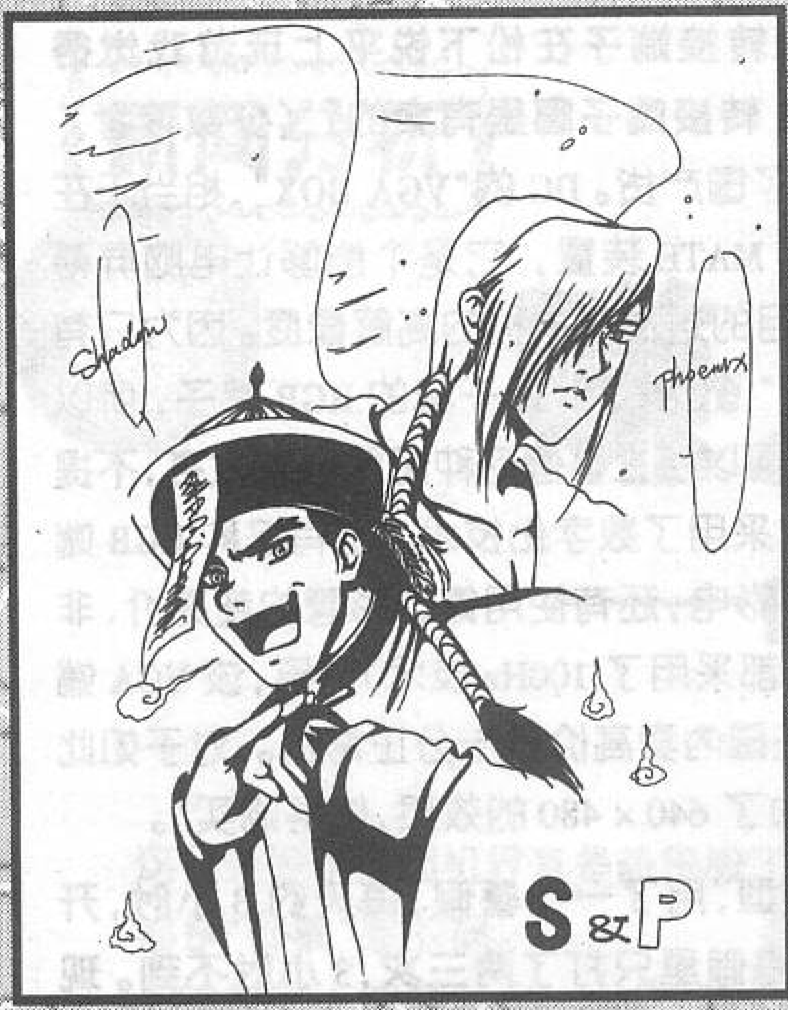
▼《生化危机 2》 四川自贡 梁立信



▶S：扛着大炮与丧尸战斗，悬了点儿吧！

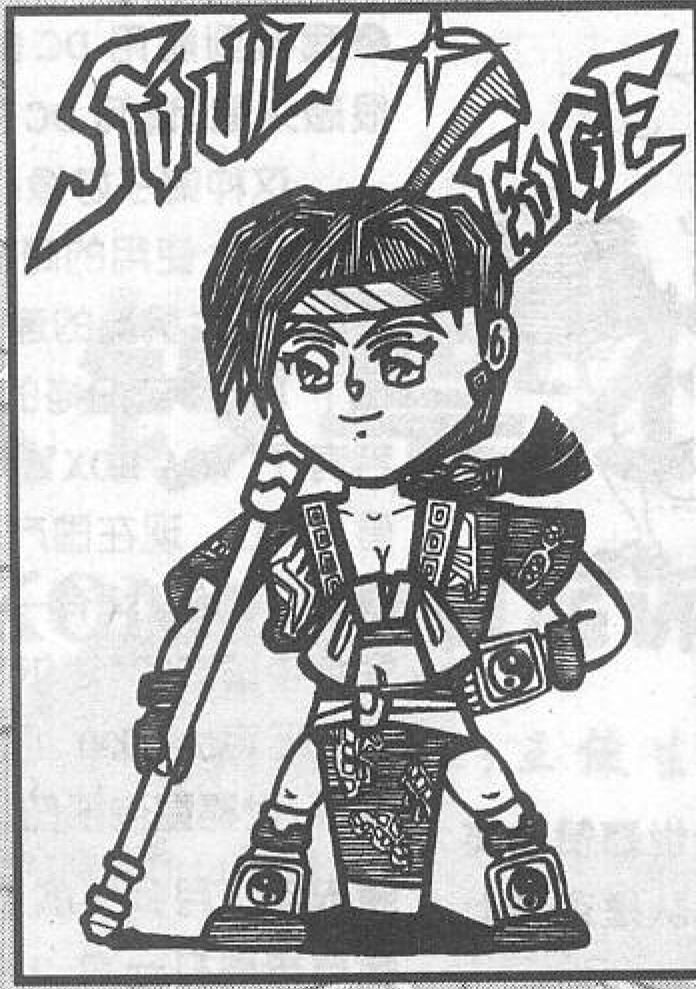
P：他们一定没有金手指。

(「廊 POWER」：★★★☆)



▲《S&P 想象图》 贵阳 刘萍

▲S:为何我是清庭僵尸,还有咒符哦!
P:这位帅哥真的是我吗,好高兴!
(「廊 POWER」:★★★☆)



▲《魂之利刃:女斗士成美娜》 上海 何巍

▲S:斩马刀给我的印象就是好——长!
P: DC 版的片头她是否还会和父亲生气呢?
(「廊 POWER」:★★☆)



▲《豪鬼－波动的初现》
广州 杨伟津

▼S:豪鬼大叔的额头为何有一滴汗呢?难道……
P:好象在闪空或瞬狱杀啊!
(「廊 POWER」:★★★)



▲《八岐阴影》 贵州遵义 李林彬

◀S:背后的八头大蛇好怕怕啊!
P:神乐的姿态好淑女哦。
(「廊 POWER」:★★★☆)

▶S:这样也比右上角的我帅吗?想不通啊!
P:被我称为"猫头鹰男"的刹那真的很帅吗?
(「廊 POWER」:★★★)



▲《月华剑士之新来者》
武汉 吴泉

▼S:稿上英文全称:Cool Boy Will Become a Danger Man,But……
P:他是日日野晴矢吗?(「廊 POWER」:★★★☆)

▼《无题》 安徽 王甜甜

▼S:看来我穿隆的衣服还较比的帅啊,唉,怪只怪我天生丽质!
P:为什么游戏公司不将我编入格斗游戏呢,难道现在我如此高的人气度还不够吗?



▶沈阳 高昶(接续第三集 99.2)
『廊 POWER』:★★★☆)



◆画廊接力行动 FILE~10~:《格斗之末 8》

(待续)

龙哥热线



●我看到贵刊《创刊五周年纪念特辑》里面有一张世嘉赞助英格兰足坛劲旅阿森娜队的照片。请问现在的阿森娜队是否穿上了带有“SEGA”字样的队服，像照片中的那样。

通过7月25日重庆卫视的某条体育报道，龙哥发现，现在的阿森娜队穿着的是印有“DREAMCAST”字样的队服，而不是“SEGA”字样。对此进行分析，结论如下：世嘉在欧洲的家用机演出已经开幕。这可能是历史上第一次直接将游戏主机的名称印到足球队服上。DC有可能让世嘉在欧美树立起大人气。

●请刊登出PS2在中国发售的系列报道（浙江温州百里东路 陈胜君读者投票时“希望看到的栏目或文章”）？

根据情报，《纽约时报》已经刊发过文章，说美国政府有关部门禁止PS2在中国大陆销售，怕万一“先进的”EE芯片技术被中国来个“民转军”，岂不是坏了美国的“大事”？请见附图：一群美国将军正“研究”PS机，CD盖子里竟是个导弹。

龙哥认为，外国一向对我们进行技术封锁，但中国早在七八十年代就已经掌握了中子弹的技术。想来这索尼二代无论如何先进，总不能和中子弹相比。因此，大家不必担心。“万”里还有个“一”，就算今后我们“真的”打不到PS2，还有更先进的任天堂嘛！

有观点认为，这种消息不是美国的虚张声势，就是索尼的某种策略。陈读者你怎么看呢？



The New York Times

High-Tech Exports Hit Antiquated Speed Bumps

It's not the toy that could blow up the world, but Chinese generals can't buy it.

●龙哥！我是匈牙利一玩友。①两月前我在SONY专卖店买7502一台，后托朋友去改为P制N制光盘全兼容，直读块对主机有何影响？②匈牙利也有盗版商，只盗欧版盘，包装、质量明显好，折合约50元RMB一张。还有一种PS光盘，就是将PS的P制盘拷到飞利浦空白盘上。刻上的与国内压出来的哪种好？这里的游戏机周边配件95%中国制作。我的PS原配振动柄也是“中国造”。（潘智艺于匈牙利布达佩斯）

①盗版碟是PS的克星。②盗版碟对光头不好。

●我看到能用DC的VGA转接端子在松下锐平上玩游戏觉得很感兴趣，请问DC的VGA转接端子哪里有卖的？（少数读者）

这种端子好像已经有了国产货。DC的“VGA BOX”，相当于在PC屏幕上使用的简易AV－MATE装置，它是个能够让电脑屏幕接驳DC主机玩的连接器，目的是发挥主机的高解像度。因为只有松下100赫兹扫描的“锐屏”配有一个31千赫的RGB端子，所以若有了“VGA BOX”，则刚好可以接上。但这种配置要求太高，不提倡（不过，现在国产彩电也采用了数字化技术，也有这种RGB端子，像“创维”牌有一种超平彩电，还有使用德国彩管的超高价、非完全中国造的“海尔”，它们都采用了100Hz技术）。另，该VGA端子日元定价7000，原装货在国内卖高价是十分正常的。对于如此高价，世嘉宣传部门认为“为了640×480的效果，值得购买”。

●去年7月我买的PS7000型，用了一个暑假，每天约3小时，开学后每周打一次，2小时。寒假里只打了两三次，3小时不到。现在读“THE SILENT HILL”不好，FF8就更惨（有一套一张盘都读不出，读到SQUARE出现后屏幕就一片黑了）。换别的机子一试，都能读，还特别顺畅。这是否正常呢？（江苏无锡南长区）

正像你自己说的，该换光头了。不过你这PS光头寿命也太短了吧？算来算去打了不到500小时。正常情况下PS光头寿命可达2000小时以上。的你说自己是“穷学生”，更换一个光头需100多元，能承受吧？其他关心PS光头寿命的朋友可参考此例。

●龙哥，我刚买了一台7501，可我家那台老式的电视确（却）不能玩，用制转时图像不停抖动。真让我英雄无用武之地，请龙哥帮我解决这个问题。拜托了。（福建厦门同安区 杨健）

最近收到了好几封类似的信件，都是关于用了制转也无法游戏的。可按下面步骤办：1.看看电视调谐部分有无V－HOLD旋钮。2.若有，则调整该旋钮直至画面抖动消失。3.没有V调的话，若家里还有一台或N台彩电的，请用别的彩电试验；只有老式电视的，则要么买台新彩电，要么将游戏机卖掉，再要么，就凑合着玩（有点过分）。最简单的办法是换彩电。

●我最近买了一台5501，买时试机一切正常，但回家一用却为黑白画面（用AV），是否制式不对？老板说5501为PAL制，而我家的电视也为PAL制，我家电视的AV不外接时为灰色，而朋友家为蓝色，是否我家电视的AV不正常？PS原装记忆卡的记忆是否有时间限制，如果有，为多长时间（我都高三了，玩游戏的时间不多了，最怕记忆卡会突然失忆）。我买的FF7为四张碟，老板说那是国际版，是吗？为什么我改过的PS可读随机赠送的原版碟，你们说改过的主机不能读原版碟。我是菜鸟，老板心又黑，只能借助龙哥了。（湖北大悟　多蒙.卡休）

你家彩电的PAL制肯定和5501的NTSC制不符，否则，怎么会是黑白画面呢？你家电视的AV不外接是为灰色，十分正常。而朋友家为蓝色，那是因为朋友家的电视先进，如果他高兴，也能将“蓝色”设定为黑色或绿色或“灰色”。真正原装的记忆卡正常使用的话一律不存在什么“失忆”问题。至于“改过的主机不能读原版碟”，仅仅是对少数游戏而言（如太8）。

●“梦游美国巡回版”进行音乐TEST时，发现有首曲子与5条赛道不同，猜想游戏中必有隐藏赛道或豪华车什么的。（湖北仙桃孙志强）

此游戏并无隐藏赛道，但有豪华车，请参考本刊以前各期。那曲子也可能是你取得前3名时或出现制作者名单时的音乐。

●我 9 岁开打街机。去年偶尔接触到光碟机，并对此产生了很大兴趣，欲购一台 PS。对我这初玩者是买新机呢还是二手机？请指点。军礼。（河南 姬贵斌自山西警校）

这个问题头一次遇到。一台全新 PS 与二手 PS 价格差别不是特别大，所以你的重心如果仍然在街机上，当然可以选择一台二手的（专卖店就有），玩一段时间坏了就可以果断处理掉。但你若突然对光碟机发高烧，喜欢得不得了，那就应买一台全新 PS。

●R4 有 2CD 的，有 1CD 的，这种情况我也遇到过；FF7 有 3CD 的，有 4CD 的；生化 2 有 2CD 的，有 3CD 的……这使我们在购买时很犹豫，不知该不该买，希望贵刊在介绍游戏时将 CD 数附上（1CD 除外），免得我们受骗。（湖北枣阳市熊集镇向阳路 吴星）

同名不同版的游戏还是比较少见的。一般我们在介绍游戏时如果它是多枚 CD，都会注明。大家买了不同版本的同名游戏，并非上当受骗。吴读者，你的字很厉害，非常潇洒，真棒。

●龙哥您好！我最近遇到一件挺苦恼的事儿，特来请教一下。去年 5 月我节衣缩食、辛辛苦苦买来一台 5501 型 PS，性能不错，读盘也很迅速，我玩得很开心。

可是，后来借给了一、两个朋友玩，前前后后有三个月这久，听说玩了不少通宵。当 PS 再回到我身边时，已累坏了，抱到专卖店纠正多次，读盘不行了。而且每玩一、两小时后，光盘上还会聚上一、两块水气。可我发现游戏店中的 PS 机读盘不如我那台好的，光盘上却没有水气。于是，就此情况我打听了多个专卖店。

①有的说：我的 PS 主板老化了，劝我卖掉它后买台新的：真的吗？有这种必要吗？②有的说，可能是我的 PS 机电容元器件漏了电造成的；有这种可能吗？③有的告诉我，PS 主板一般情况下不会出问题的，让我玩 PS 时注意多通风，玩一、两个小时，就休息一下，PS 是很怕热的，本身散热不是很好；对吗？④我所居住的地区电压普遍偏低，不知道会给我的 PS 造成多么大的伤害？会不会影响 PS 主机的使用寿命？⑤不知道换了光头以后，上述情况会不会有所好转或者消失？（一位苦水不断往肚里咽的女玩友 济南 宁欣婷）

你为什么要借给别人玩 PS，然后却为 PS 这样感到担心？既然大方地借给别人通宵玩，就要抱着 PS 必然累坏甚至累死的坚定信念。①主板会坏掉，但不会轻易老化。主机玩坏了再买台一模一样的，就我国国情来看，似乎没有必要。②"电容元件漏了电"不能解释光盘上的"水气"，水气从何而来，必须好好分析。在一定的气压下，蒸汽遇冷倒是能够凝结成水，光盘附近的空气因为机器猛烈散热，的确有可能成为"水气"。③这种说法是正确的，你应当照办才好。④造成的伤害与你使用 PS 的时间成正比例，你玩的时间越长，则伤害越大，而且在发作之前不易发现。电压低会严重影响 PS 寿命，当然，这里的电压是指你使用变压器之后的电压。⑤应当会好转吧！但也要注意合理使用主机哦！

●我要问问 DC 的近况。我们那儿"电软"卖得很快，好几次我都因去晚了没买到，这次特意在信中放上 8．40 元寄给"龙哥热线"，邮购第 6 期 一本。（上海崇明邢玉龙）

DC 因为有不少大作在 8 月以后推出，像什么"灵魂能力"等，10 月有巨作"莎木"，11 月有"D2"，12 月可能有"维罗妮卡"和"VR 射手 2"（请见附图），软件阵容是相当有吸引力的。对于主机的情况，大家应当将注意力集中到软件上来，那么前不久 DC 发售的"首都高 BATTLE"、"KOF/DC 版"、"全日本职业摔角"都取得了较好的成绩。索尼投巨资研制 PS2，并向下兼容 PS，可说是全力一击，但通过本刊上期的一些分析，它也不是没有弱点，特别是关于软件，就拿这 PS2 来说，在任天堂也发表新主机背景下，在索尼没有宣布 PS2 对应游戏的条件下，不少有关 PS2 前景的利好预测或必胜预测，都是建立在该主机的硬件生产极为顺利、价格制定十分合理、发售日绝不拖延、PS 时代的名作续篇"拿来主义"的基础之上，如果以上诸要素全部达成，当然必胜无疑。相反如果客观地分析一下三大硬件，却原来是各有利弊。任何人想一棒子将别人打死都是不现实的。DC 贵在性能价格比，在北京某著名商场的机厅中，竟然出现了用 DC 改制的 50 寸"打鬼 2 代"，画面之出色确实出乎龙哥预料，如果能够充分发挥 DC 在硬件上的综合优势，作出一些可玩性高的游戏（不单纯以画面为卖点），相信会有希望。



←NAOMI 基板的『VR 射手 2' 2000 版』。画面中队员除了鞋子，连队服上也出现了『三道杠』。

●龙哥，任天堂拉来了 IBM 和松下，你认为海豚的胜算有几成？松下和 IBM 会否重新卷入游戏业界？

目前的大势是一家做"老大"越来越难，但这对于任天堂而言似乎根本行不通。根据情报，海豚 0.18 微米的铜导线 CPU，十分先进，IBM 是要玩真的。而松下电器身为日本最大电器商（其年商是 SONY 集团的两倍以上，97 年销售额高达 47000 亿日元，世界第三大的丰田汽车，那一年也才 89000 亿日元），以前有过 3DO 的败笔，这次必有企图，想必也会生产海豚兼容机的。加之任天堂有个宫本茂，这海豚的前途无论如何是会令对手担心的，但天知道何时它会上市。我认为，任天堂在主机大战中肯定还是唯我独尊，依靠自己的强大游戏制作力来接招，胜算当在六成以上。事实上，任天堂从未输过，总是赢，而且赢得比别人多得多。他才是真．老大。

●请问哪里能买到 PS 原装 S 端子线和 21 针 RGB 线，因我的电视带 S 端子和 RGB 输入。我前后共买了 S、RGB 线不下 10 条，都因质量太差无法使用。我只好写信。（陕西渭南开发区 李向锋）

我国 PS 没有代理商，原装线很难买到。请托人从日本带。

●龙哥您好。金城武给卡普空"鬼武者"游戏配音是多少钱啊？DC 如果再输给 PS2，世嘉是否会退出游戏界？或者再造出更高位的游戏主机？PS 版兰古瑞莎Ⅳ．Ⅴ的无限赚钱秘技怎样调出来呢？（福建晋江市英？公路管理站 徐聪明）

第二个问题解答如下：世嘉决不会退出游戏界，而且将来必定会推出更高位的家用游戏主机，我们可以走着瞧。虽然有人对此不认同，但业界只剩下任天堂和 SCE 对全体玩家而言未必就好。第三个问题请看留意本刊"秘技天地"或查阅最新版本的"秘技宝典"。你信封上的地址有个字我看不清，以后应认真写字，如果现在还没收到"创刊五周年"，记住来电话查询。

●龙哥！①我的 PS 铭牌为 110～240 自动稳压，目前正常，但某店老板对我说主机已耗损，要他修理要 500～600 元，你看有否必要?即是否需买变压器或让其维修?②得知 CAPCOM 将往 N64 上移植 BH2，我当即大笑三声，非兴奋，乃失望之极。请问 CAPCOM 有否宣布其为 N64 做的原创游戏？如“洛克人 64”等？③贵刊可否一改随大势的歪风？（河南鹤壁高中二(3)班 1 赵远明）

①你问问这老板 PS 哪里“耗损”了，是他的钱包“耗损”了吧？你明明不用变压器玩得好好的，为什么还……②好像只有什么迪斯尼米老鼠方块，这种游戏不用大容量。卡普空的好游戏用 N64 那卡带是没法子做的。③谁都不愿盲目随大势。

●请问世嘉 NOMAD 的 AV 输出口那 9 个孔分别输出什么信号或者 VIDEO、AUDIO(L/R)分别对应哪个孔。（南通 曹仲华）

用土星 AV 线显然不行，可用 MD2 的双声道 AV 线改造试验。实在不行，就用单声道 AV 线凑和玩吧！

●我是一个“机器人大战”迷，玩过不少这类游戏。①GB 的“第二次”有可能出续集吗？若有，会由什么厂商，什么时间出品呢？②“F.完结篇”可能给 DC 吗？③机器人大战共有几部，分别在何机种上？（承德二中 李江）

①目前，万岱及帕布雷斯特正大量制作机器人游戏到 WONDER SWAN 上。国内商家应当销售 WS 才好。②BANPRESTO 公司目前正在制作“超级机器人大战 DC”版。而 SUNRISE 公司也制作一款“英雄谭”给 DC。③“大战”系列太多了。但就某一系列而言，如“超级”，只有 5、6 部。“第 N 次”又有好几部。各机种都有存在。

●①GAME ARTS 既然已推出 PS 版“格”，不久会推出 PS 版“武 1.2”吗？②我有一张 PS 碟上面有非常奇怪的划痕：像是以光碟中心为圆心，在碟面上用圆规划出一条条同心圆弧，是劣质碟片在运行过程碰撞激光头所致吗？该如何处理？③“游戏点评”要附照片吗？有“铁”否？（安徽马鞍山 朱玉杨）

①难说。我觉得“鹫狮”这种游戏应当在高位机种上制作。依 GAME ARTS 的作风，它应当会选择 PS2 这种尖端技术主机。但感情上我希望 DC 能出“3”，毕竟是 SS 的原创游戏。②这是某些 D 版盘的特征，你必须确定这是否是“划痕”还是生产过程中压盘机造成的印记。如果是碟片碰撞光头那可就麻烦了。如果不影响使用，主机读盘时无异常声响，就说明没有问题。③不要照片，有铁。

●最好从镰仓幕府时期开始，把 3 个幕府时期都各出一本增刊，因为每个幕府的建立与发展都有许多吸引人的传奇和故事。内容上，什么历史发展，家族发展，历史事件，绰号由来，个人传记，名器介绍，文化发展，人文建筑等等。（清华大学 田锋）

这将十分困难。应从“人间五十年”栏目的重整来着手。

●龙哥，你好。你总说 DC 要用大变压器，我看不对。变压器的输出是 110V，400MA。P＝UI。变压器可供 44W 功率。DC 背面写着 22W。我觉得 PS、SS 变压器就可以使用。我很关注 DC 只有声音而无图像的问题。前两天我买了一张“打鬼 2 代”，非常难，请问有无像一代那样无限血的秘技。（最爱看龙哥热线的 北京 洪由页）

因港台刊物报道有用小火牛导致“死机”的，当然，这种情况未必就一定是火牛造成的。但还是小心为上。“有声无像”是图像输出芯片坏了。“打鬼 2 代”用枪打并不难，不要乱射，看准了敌人一枪一枪的打，打老怪时尤其要如此。最好配把枪，否则太难。

最近本栏来信激增，包打听包回答被迫延至下期。

GB 生病了！

GB 恶毒病例系列(二)

●机主：杭州ピガチユウ。自从买了 POCKEMON 卡带后，一发不可收，好不容易消灭了八位 BOSS 后，在最终四关中怎么也打不出了。于是，便休机好几天，养养脑子。可谁知，一打开机子，原有的开机后三条日文，(第一条是继续）只剩两条了！意味着我一个月的劳力全“灭”！！！！我疯了！但静下心来，发觉有可疑之处：虽然我那盘卡看似已无记录，且选择第一条是“重新冒险”，但在那两条日文显示之前，屏幕下方有几句日文：フアイル データ がこわわています！▼然后按下 A 键后，过了一段时间（大概三秒），即出现那两条日文。这两句话是什么意思？如何找回我的原先记录？注：我的卡是 RED 版，朋友的 GREEN 版也出现了相同的问题。对了！！！我曾试过玩“重新冒险”，如果再选择记录的话，原先记录只有一次选择“是、否”，而这次却有两次，我不敢选“是”，怕是消除原先记录。

■答：记录丢失矣。那几句日文的意思是“存盘文件在这里呢！”，可是三秒钟后出现的两条日文中并没有以前那条让你“继续游戏”的选项，这说明记录可能丢失。请看看卡带里面电池的情况吧！GB 卡带最怕不能记忆，此实乃最恶毒之例。

●我的 PS 是 5502，买 VCD 卡前光驱读碟很快，后来在广州买了一个 VCD 卡，看了 VCD 一个多月后，我玩 PS 碟，无论新旧，一律读盘变慢，而且是慢了很多，请问是否光驱出了毛病。另外，吾友浩祥是世嘉的“爱人”，坚决不放弃土星，现想买 DC，但朋友劝他买 PS，已令他寝食难安。请务必答复。（广东阿源 黎德武）

你的情况可供读者参考，毛病大概不在光驱，而在于光头，PS 主机比较容易坏，实非索尼本意，乃是 D 版造成。你的朋友虽然是世嘉的“爱人”，但也要注意“第三者”插足哦！

●我乃梦棋超级迷，为了Ⅰ．Ⅱ，特地买了台 MD，买来之后麻烦不少。①我是绝对百分百的世嘉铁血，只要看到 SEGA 字样，只要我有银子，用得着，一定会买下来。目前我的 MD 手柄已换了 6 个，MD 摇杆不兼容。玩游戏时容易死机，机率比同学高一倍。②梦Ⅰ买来后很轻易通关了，但Ⅱ却是个中文版，一玩到第九章雷亚德（敌方角色）宣布作战计划后，左边那个女魔导士时，就会莫名其妙地跳回标题画面。气死我也。再买中文版一盘，照旧！还有个问题不得不说，向店家邮购梦Ⅱ时专门注明“日文版”，可他还是给我寄来了中文版！！！又是相同问题！（咬牙切齿，作“宇宙幻影”起手式）③编辑部谁最高？我是 83.11.22 生，个子已有草雉那么高了?(SEGA 神风特攻队：江苏盐城 王新国)

打游戏最忌生闷气。

热线 龙哥



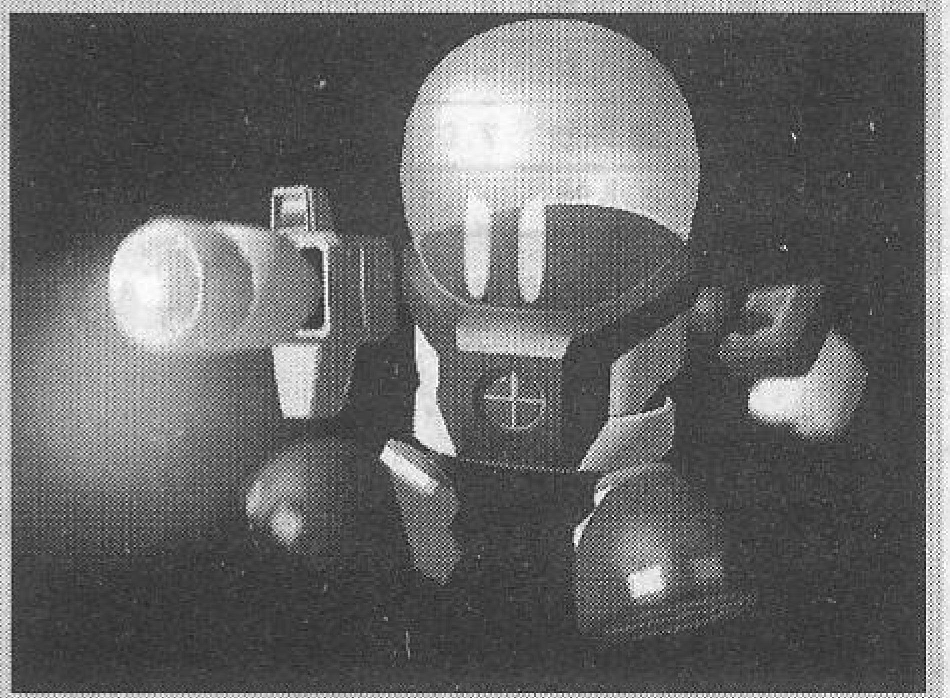
读者来信最末总要签个名，不过名字中偶有非常见字，像北京的王劢，劢音“迈”，意为“努力”之意。好在这部分读者都用汉语拼音将这些字标出来，以免龙哥念错。

遊戲點評

Speak out, don't be afraid!

火星物语(火星物语)

机种 PS 厂商 ASCII 类型 RPG 媒体 CD－ROM



说实在的，本作发售之前，着实让我期待，但买到手后，不过几小时攻关便让我烦透了！

我以为广井王子的冒险活剧会好到什么地步，现在看来也不过是一堆虚话罢了。游戏中的角色设定得不错，音响也不错。人物在喜怒哀乐的刻画上比较成功，恐怕这是卖点之一，也可能是其唯一的卖点。但是登场的角色略显幼稚，根本就不适合我们这个年龄所需要的造形，我们所需要的是像“FF8”那样人物设定。另外，人物图像和动作也比较生硬，走起路来像木偶。

提到本作，恐怕不得不提战斗系统吧，说是 RPG，其实我看起来更像 S·RPG。硕大的战场内角色有时一下子打不到敌人，只有向前移动。有趣的是居然可以利用战场上的物品来打击敌人，还可以开炮！“风”的设定比较成功，七种不同的颜色代表七种不同的能力，不过每使用一次“风”都会耗费“风玉”。可以说这种战斗方式不但不是创新，反而是幼稚的表现！(事实上笔者更喜欢像“星海传说 2”、“宿命传说”那样的作战方式)。

总的说来，作为一个 RPG 来说，本作是十分失败的，不过你可以把它当成一部日本动画片来看，希望今后不要再看到这种作品。

——哈尔滨 PS2

角　色：8.5	操作性：7.5
画　面：8	原创性：7
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：7	总评价：7.75
玩此游戏时间：6 小时左右	

零式枪手(ZERO GUNNER)

机种 ARC 厂商 彩京 类型 STG 媒体 MODEL 2



又是一个伪 3D，笔者这么说绝对不带任何贬意。STG 发展到现在，场景的 3D 化已经成了一种潮流。但以往的伪 3D—STG 都没有脱离 2D 射击的套路，此次“零式枪手”给了笔者耳目一新的感觉。

“零式枪手”最大的创意就是加入了主火力锁定系统。当你锁定住敌人后，在一定时间内既使随意移动，主火力也不会偏离目标，这样就会出现主角与 BOSS 真正“周旋”的情景，这种极具魄力的画面是其它 STG 没有的。但当你锁定一敌机后，对其它向你疯狂射击的小兵只能“视而不见”。消灭敌人的顺序不掌握在自己手里，多少让人感觉有些别扭，这方面的平衡性需要进一步改善。

虽然号称是彩京挥师 3D 的第一作，却连最基本的“层面”概念都没加入，是个实实在在的 2D 射击游戏，但笔者认为这种感觉十分地道。3D 场景制作得十分精美，世界上各个大都市的街景一览无余。以彩京对射击游戏的造诣，再加上 MODEL 2 基板，诞生这样一个游戏并不奇怪。而且从标题画面看，世嘉也为这个游戏出了不少力。

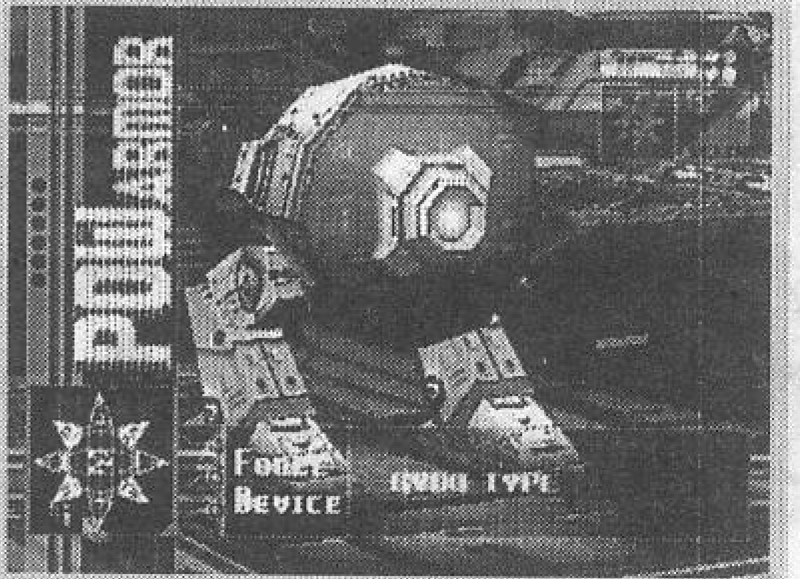
角　色：8	操作性：8
画　面：8.5	原创性：8
音　乐：7	移植度：——
情　节：7.5	总评价：7.83
玩此游戏时间：1 小时	

这款游戏是彩京公司的一步创新，虽然存在着一定缺陷，但令人欣喜地看到，STG 还没有走到尽头，只要有好的创意，还是有潜力可挖的。

——石家庄 拳祟

R·类型Δ(R·TYPE Δ)

机种 PS 厂商 IREM 类型 STG 媒体 CD－ROM



PS主机上出色的射击不多，尤其是原创作品，而移植SS的几部在难度方面也有所降低，令不少热衷射击的"击"迷失望。

幸好PS是当红主机，一些经典射击系列必然登陆其上。"R"系列早在SFC上便是风靡世界，而这次世代也有合集复刻版本，满足了射击爱好者的重温欲望。最新作"Δ"，是充分利用了颇强的PS多边形机能的新版本。为了顺应潮流，背景以多边形来表现则体现了STG的进化方向。画面的层次感极强，不逊TAITO的ARC经典"太空波子机"。

而画面上给人的震撼还不算什么，更难得的是"Δ"还拥有了令人惊讶的超一流手感。难度较高，大概与中级"雷霆力量5"相当(指"Δ"的最低难度)。

画面、手感、难度甚至音效都令专业级射击行家发烧不已，爱不释柄。你可记得二版中流水似瀑的壮绝场面吗?子弹击入水中溅起的一串逼真的水花给你感觉如何?感叹：这真是包含了创作人员结晶的专业顶峰射击作品!

想试试自己真正在射击方面的天赋吗?打PS版的"Δ"吧!千万别错过。

——北京　金角

角　色：7	操作性：9
画　面：9	原创性：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：7	总评价：8.17
玩此游戏时间：10小时以上	

圣剑传说·玛娜传奇(圣剑传说·LEGEND OF MANA)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 A·RPG 媒体 CD－ROM



这大概可以算示史克威尔近期比较出色的一个作品——特别是在已经进入淡季的时候。

玩过了SFC版的前三代作品，这次LEGEND OF MANA以外传的形式出现，倒也蛮有点意思。游戏的系统非常自由，抓动物、石头人和地图制造模式也很有趣。由于注意到了细节，游戏的感觉很好。

游戏的音乐相当出色，特别是结尾的那首歌，虽然不是王菲所唱，但感染力也很强呢！必杀技极华丽，是史氏的一贯风格。而画风方面，承接"FRONTIER 2"的水彩风格，效果绝佳(也许有人会不喜欢)。但流畅感似乎不够。

故事是本作最薄弱的地方，和超任版的前作相比实在是差了不少，也没有了史克威尔游戏一贯的激情和感人——也许这就是因为追求自由度而造成的。游戏中的角色转换次数过多，玩家不容易投入，加上故事主线不够强，就造成了现在的这种情况。但这也并不影响"玛娜传奇"成为"圣剑传说"风格独特的系列之一呢！

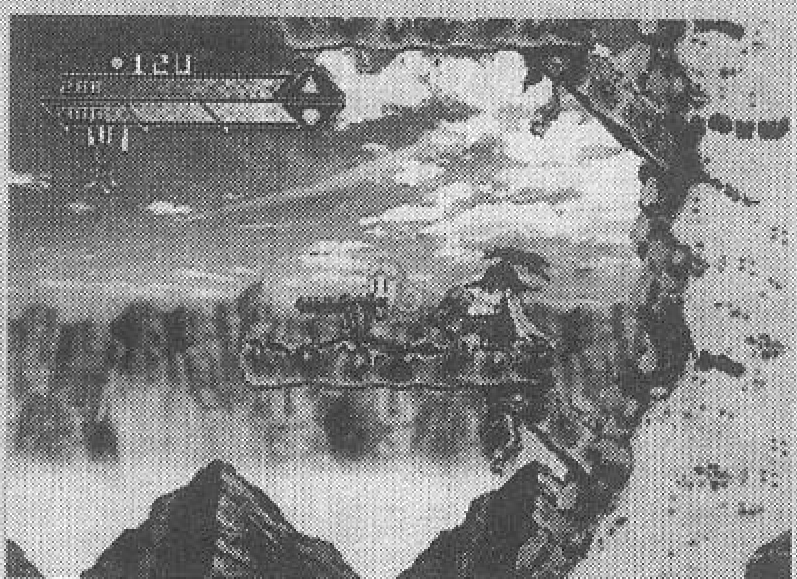
LEGEND OF MANA是体现大牌公司实力的作品。

——SONIC

角　色：8	操作性：8
画　面：8	原创性：8
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：7	总评价：7.91
玩此游戏时间：8小时	

侧影幻象(SILHOVETTE MIRAGE)

机种 PS 厂商 TREASURE 类型 ACT 媒体 CD－ROM



一向属于SEGA"死党"级软件开发商的TREASURE公司，将自己旗下的超华丽二维平面动作闯关游戏"侧影幻象"，以完全移植之形态驾临PS，不由令缺乏平面动作的PS机主为之一振。

说到"侧影幻象"，原自SS机。TREASURE在为SS开发了"守护英雄"、"侧影幻象"、"闪亮银枪"三部至尊级游戏后，可见并未从中赚得多少"财宝"，饭还得吃，将SS机三大财宝游戏其一移至PS也是走头无路。近几年，ACT确实雄风不再，"侧影幻象"PS版之销量令人心痛。此作最令人叫绝的便是主人公以双面人物登场，闯关中双面接合利用，才能过关斩将。另外，画质一向是TREASURE的特长，在SS发售之作品在画质上也是绝没二选，而PS版也与SS造得分毫不差。手感属ACT类专业级别，PS特对应振动手柄之强震，满足了吧?

"侧影幻象"可以说是平面动作至尊，在各方面无一不达业务用机之巅峰水准，是家用机动作行家的不二之选。幸好REASURE大度，PS用户可以一试身手，而SS版更在操作上稍胜，反正两主机均有。ACT抱憾者，如果在玩过了"侧影幻象"仍未喜笑颜开，最后打回FC罢了。平面动作经典，机迷不二之选。

——北京　六面兽

角　色：8	操作性：8.5
画　面：9.5	原创性：10
音　乐：8	移植度：——
情　节：7	总评价：8.5
玩此游戏时间：难以计算	

冷藏(DEEP FREEZE)

机种 PS 厂商 SAMMY 类型 3D－ACT 媒体 CD－ROM



是在直觉下买了这个游戏，并没有对它抱有任何信心。然而在开机之后，整个人就被迷住了，不敢相信，就是这样一个不知名的厂商能做出这么好的游戏，自问除了"BIO"1、2之外，并没有哪个游戏让我如此心动过。特别是其枪战的场面真的很棒，比"BIO"1、2，有过之而无不及，CG背景也十分细腻。不像"合金装备"那样背景也用即时运算，让人看了不爽，人物动作也很花哨，就是情节有模仿布鲁斯·威利斯的"终极警探"之嫌。

不过，毕竟不是大牌厂商做的游戏，还是有很多缺点与不足。比如说人物奔跑没有扎实感，有点飘飘忽忽的感觉，场景切换也不是很多，有些解迷的地方也不甚合理，其实也不能说它不合理，最主要的，也是最令我国玩家头痛的唉……，行动时的地图和SS上的"武装×狮"一样令人恶心，它并不是人在地图里转，有点地图跟人转的感觉，看似很简单的一个地方，就把我弄的晕头转向的。

还有值得一提的，此游戏有一个特别的系统，就是你在行动前可以选择一个伙伴，由电脑控制。但他十分聪明，枪法也很准，某些时候，它会为了掩护你逃离而牺牲，十分英勇。

虽然，现在的好游戏层出不穷，但那个令我国玩家最头痛的日文一日不解决的话，情节永远也不能打10分。

——常熟　蒋科

角　色：8	操作性：9
画　面：8	原创性：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：7	总评价：8.17
玩此游戏时间：3小时	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

圣剑传说·玛娜传奇(圣剑传说·LEGEND OF MANA)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 A·RPG 媒体 CD－ROM



作为 SQUARE 的一大招牌,"圣剑传说·玛娜传奇"居然没有被"FAMI通"评入殿堂,与当年 SFC 的"圣剑传说3"一样,只得到31分的评价,真让我感到意外。这部作品不论是画面、音乐、还是系统,都相当出色,难道就因为是 A·RPG 而受到歧视?

总体上讲,这是个充满幻想的游戏,各种各样的生物混居在一起,兔子商人、昆虫家庭、拼图生命体,就连鸟蛋夜要长出脚来乱走。看过之后,我不得不佩服这丰富的想象。那些人物无不充满童趣,却又能被高年龄层接受,而这恰恰是我国动画片所欠缺的。

其实本作是比较淡化战斗的,没有回复品,战斗时只有左右两个攻击方向等设定令战斗激烈不起来。但2P操纵同伴、驯养宠物、制造魔兵等诸多系统也同样相当引人。说到系统,这回的"圣剑"可真深奥,地图创造、属性变化、技装备等,似乎引入了一些"沙加"的观念,尤其是那种离散式剧情发展。

最奇特之处在于它的游戏时间,是一般 A·RPG 的数倍长。不用金手指可能要花上60～70小时,可见其内涵之广。

——北京 MANA

角 色:9	操作性:8
画 面:9	原创性:9
音 乐:8.5	移植度:——
情 节:8	总评价:8.58
玩此游戏时间:45小时	

合金装备·索利德 完全版

(METAL GEAR·SOLID INTEGRAL)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 ACT 媒体 CD－ROM×3



怎么说好呢?其实就游戏进程和故事来说,基本上与前作一样(其实完全一样)!

所谓完全版其实只是多了一个任务碟。不过话说回来,这个任务碟也确实很够份量——300多关!大概是游戏史上所罕见的吧!若能够全部打完倒也能算得上是"游戏的达人"了。

虽然关卡繁多,而且都是简单的线框场景,但设计的倒也不是很重复,有些还非常搞笑。而且破关之后的多种模式(尤其是拍照模式)也非常有趣,还是颇值得一玩的。

看了隐藏模式之后,就不得不佩服 KONAMI 在制作人物动作方面确实有一套,拿拍照来说,虽然因为机能的关系,多边形显得很粗糙,但人物的动作却非常自然流畅,细节的地方尤是(完成度越高,就越能长时间近距离观察),也许这是制作 DDR 等跳舞游戏积累下来的经验吧?实在令人赞叹。

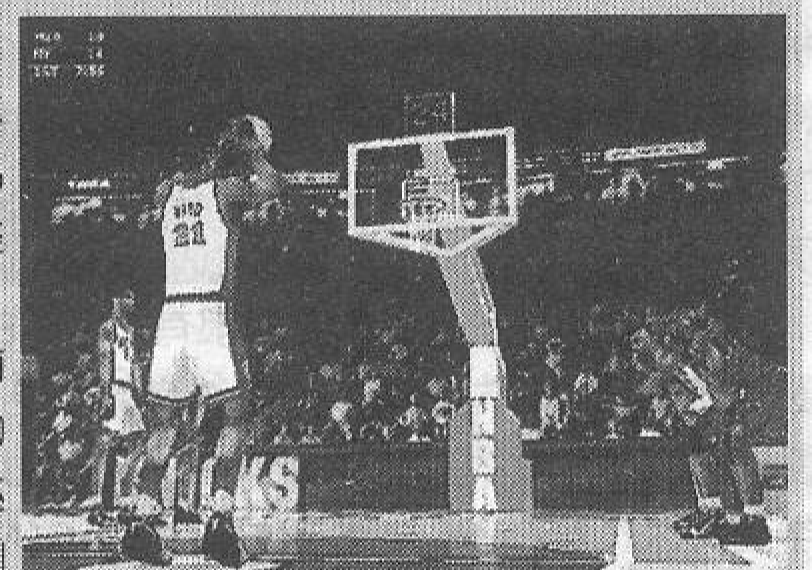
不过虽然游戏本身不错,但从玩家的角度来讲,单是出一张任务碟已经够了,重复的游戏再买意思并不大——KONAMI 是不是有再骗一笔钱的意思?

——王俊生

角 色:8.5	操作性:8
画 面:8	原创性:9
音 乐:8	移植度:——
情 节:9	总评价:8.42
玩此游戏时间:20小时	

NBA 实况 99(NBA LIVE 99)

机种 PS 厂商 EA 类型 SPG 媒体 CD－ROM



也许今年的 NBA 麻烦太多,球员打得有些马虎,观众看得也马虎,至于游戏——就更马虎了。

其实如果单从画面来讲,能在 PS 上出这样的效果和动作的感觉,也还算是可以的了:场地的倒影不错,动作的流畅性和惯性处理也算适中。看起来 EA 做足球不行,搞篮球倒还马马虎虎。

不过从游戏本身的完整性来看,这个"NBA LIVE 99"就显得比较差了一点:几乎连结尾也没有(因为本赛季 NBA 没有季后赛的关系?)!而且爆机之后还得继续不停地打下去(意犹未尽?),真是奇怪的设定,在现今已很少看到这样不负责任的作品了,这也是使人感到制作马虎的主要原因。

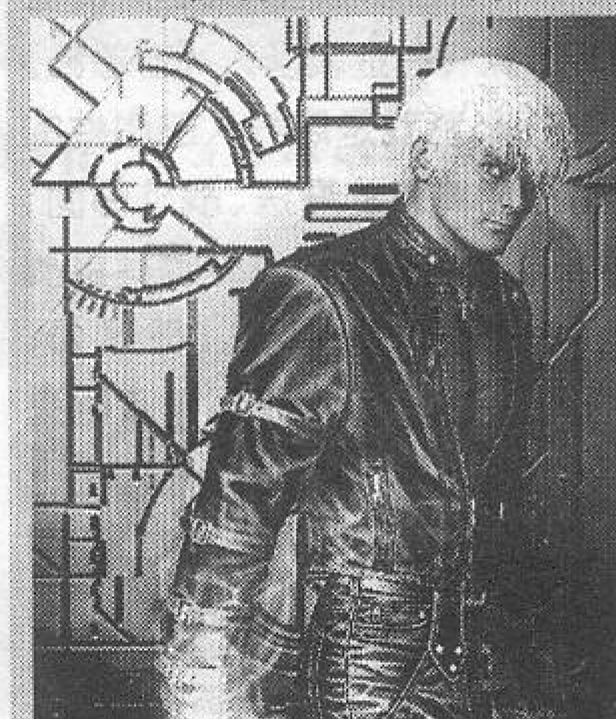
此外,游戏的 AI 也很成问题,对手总是昏昏欲睡,但是玩家得分一旦领先较大,电脑就像吃了兴奋剂一样变得凌厉无比,三分百发百中!!……看来 EA 真的该向 KONAMI 讨教一下,学学怎样制作运动类游戏的人工智能。至于战术,可以想象——同 FIFA 系列一样的缺乏。

——SONIC

角 色:8	操作性:7.5
画 面:7.5	原创性:8
音 乐:8	移植度:——
情 节:——	总评价:7.8
玩此游戏时间:4小时	

格斗之王99(THE KING OF FIGHTERS 99)

机种 ARC 厂商 SNK 类型 FTG 媒体 MVS



因为刚出来,玩的人很多,所以没有太多的时间练习。

缺少了八神的 KOF,就好象缺了盐的名菜,虽然好看但是不可口。虽然如此,新增添的角色多少也为游戏抹上了一丝亮色。

游戏的系统有很大的改进,一贯的3对3战斗之外,有加入了一名负责援护的角色,使原本简单但紧张的对战过程,加入了片刻喘息的机会。这一点是向 CAPCOM"习得"的。

游戏的画面非常华丽,必杀技也十分爽快。很难相信这是一台用了差不多10年的主板!而且就目前的表现而言 PS 移植是几乎不可能的,SNK 的 NG 真是难能可贵。

游戏似乎力图打破对战节目一贯的平衡论(现在流行中?新版街霸也是如此),新角色的能力明显强过常人,而原本利害的角色能力却被削弱,普通必杀技的力量也被减弱了,超级必杀技虽强却更难以施用……也许是为了给游戏带来一点新意吧?(不过造成的结果却是让一个女孩获得了格斗大赛——上海站的冠军!)看来还要多多练习才能有更深刻的理解。

——SONIC

角 色:9	操作性:8
画 面:8	原创性:8
音 乐:7	移植度:——
情 节:——	总评价:8
玩此游戏时间:10枚币	

我从游戏中学到了什么

文/广西河池　韦容光

人生旅途充满着机遇和挑战，面对各种各样的问题或各式各样的困难，你要去解决问题和克服困难，就要善于思考，要敢于去做，玩游戏又何况不如此呢？每当你玩完一个电子游戏或玩过其它游戏之后，你是否思考着同样一个问题："我从游戏中学到了什么？"。我是个电子游戏迷，我确认认真而且经常地思考过这个问题，我觉得我从游戏中学到很多很多，下面听我慢慢道来：

1. 游戏可以圆我童年的梦想

我是从玩掌机的"俄罗斯方块"开始喜欢上电子游戏的，继而玩8位的FC，16位的MD，32位的SS和PS，还有期待中的DC和PC。其中的战争游戏"魂斗罗"，几个机种我都玩过，它使我知道了怎样珍惜生命，也使我懂得什么叫"安全第一"的重要性，是它圆了我童年时想当"战斗英雄"的梦想。

2. 游戏教会我怎样去遵守各种规则

玩电子游戏要遵守其游戏的规则，否则游戏就不能玩下去。我觉得人生就是游戏，游戏就是人生，所以处处都要遵守规则，否则人生就是失败。例如：公民要遵守国家法令；行人要遵守交通法规；球员打球要守球规；学生上课要遵守课堂纪律；做人要守信用……，干哪行要守哪行的规，要是你不守规，那么就会使你GAME OVER，被炒鱿鱼或提前见马克思或被……。

3. 游戏教会我做事要细心和耐心

动作、冒险游戏最能培养人的细心和观察力，如SS的《雷曼》、《梦精灵》、《骨头先生》、《新忍传》、《大力士历险记》、《迷失的世界》、《盗墓者》以及PS的《生物危机2》、《合金装备》、《古惑狼》……，都是优秀的动作、冒险游戏；RPG类游戏是培养人的耐性的最好途径，除了其动人的CG、故事情节和精彩的魔法、战斗画面，优美动听的音乐和考验你耐心的诸多迷宫和谜题，真是富具挑战性。如SS优秀的RPG有《天外魔境》、《银色之星物语》、《露娜2》、《格兰蒂亚》、《魔导物语》等。RPG这类游戏，一般我是不看攻略来打的，这样自己去冒险会更刺激，猜测加大胆分析，岂不是对自己最好的奖赏，经常是山穷水复疑无路，经过一番艰辛的努力，方可达到柳暗花明又一村，胜利后那种心情，用言语是无法表达的。

4. 我在游戏中学会怎样放松自己

工作之余，电子游戏成了我的业余爱好，成了我的良师益友，我把游戏比作我的第二生命，我爱游戏胜过我的生命，它是我紧张工作之后的调节剂，是放松自己的最好方式；它驱散我生活上空的乌云；它能解除我的各种烦恼，它让我感到生活有意义。

我绝不象有些人，认为游戏只是玩玩，我觉得这种人根本不懂得什么叫游戏，跟他(她)无法沟通。不知GAME FANS，你游戏的真义和游戏的真谛是什么？你究竟怎样理解游戏？你对游戏有什么更深的感受。

5. 游戏让我的思想得到升华，心灵得到净化

优秀的游戏作品，其配音配乐、画质、娱乐性、趣味性的每个细节都溶入了设计者的心血和思想感情，绝不是为游戏而游戏，它是思想性和艺术性的统一。玩后使你回味无穷，你能得一种满足，谈起它会让你激动，让你兴奋，让你欲罢不能，人的思想从中得到纯净，让你的达到一种最高的意境，总之妙不可言。

6. 我认为游戏也能防病治病

疾病的引起，我想除了先天性、饮食、环境等因素外，绝大多数原因是精神因素所致。在经济高速发展的今天，人们为钱发愁，为钱而去拼命，以为有钱就有一切，包括健康和幸福，有了钱的你就健康了吗？建立在钱的基础上的幸福就幸福了吗？如果你很懂得调理自己，通过电子游戏这种现代文明的高级娱乐，会使你的身心更健康，使你的人生更幸福。我绝不是在这里作广告，我认为：电子游戏也能防病治病，但玩得过火也能致病。它的防病治病机理是：让你心情愉快，心里舒畅，使你身体的免疫力增强。我觉得游戏设计者们应去开发一些或一系列的疗效游戏，让人们成立游戏康复中心，让大众去使用或体会游戏疗法的神奇功效。以下列举仅代表个人观点，请不要太认真。

每一种游戏，每一个游戏都有它存在的价值和意义，我希望游戏设计者们应为GAME FANS生产更多更优秀的精神食粮，我相信：游戏的明天会更好，我的人生会更加绚丽多彩。"多从游戏中学到什么？"是GAME FANS永恒的话题，GAME永远OK！GAME不会OVER！

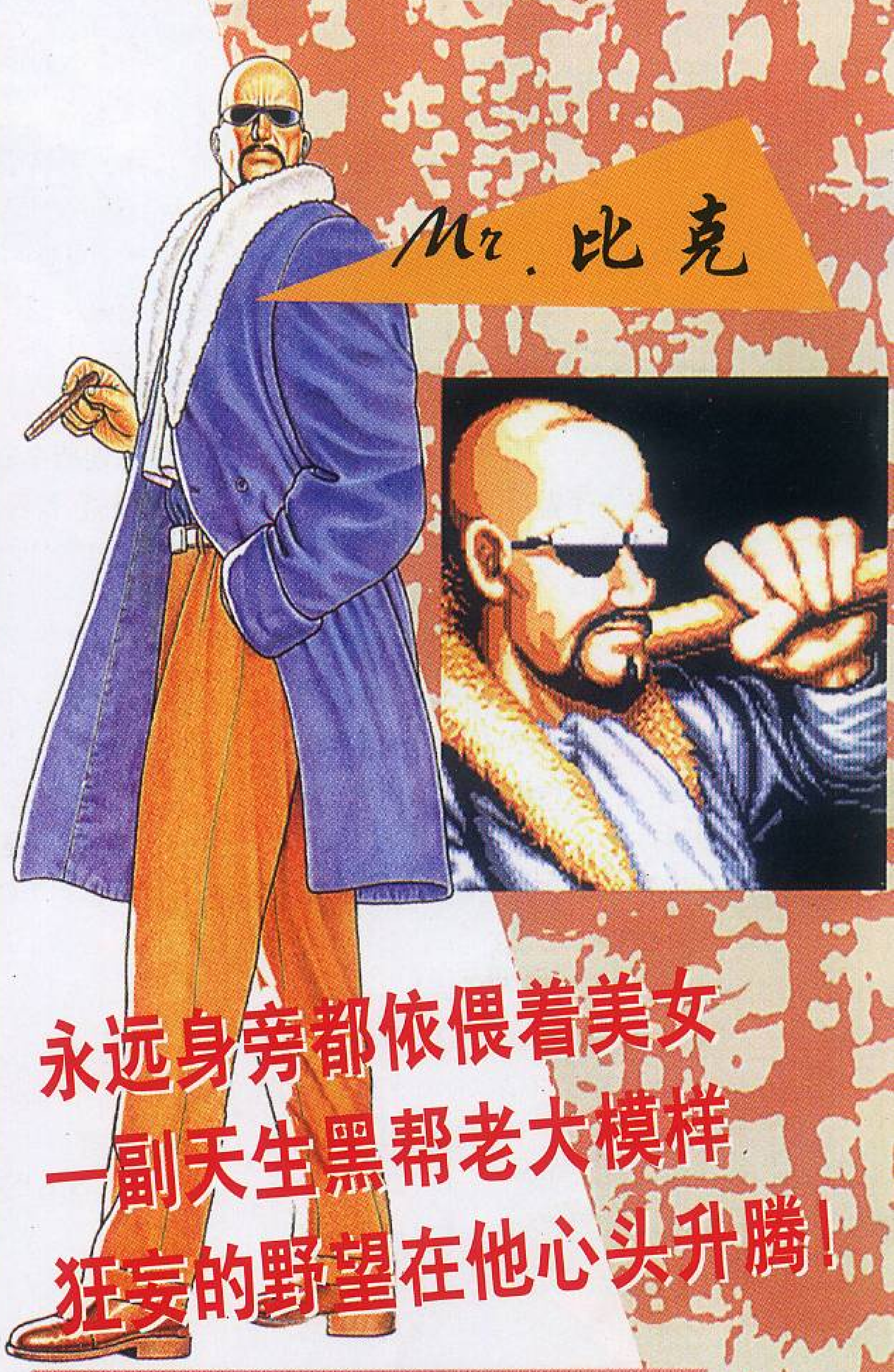
编者按：很多玩友在写游戏评论时，往往过于介绍游戏的内容，比如有怎样的模式可以选择，选了之后应该怎么玩等等，使评论变成了游戏介绍。其实，评论应该有评论的写法，要论，而不要叙述。写写对于游戏的认识，好在何处，不足在哪里。这样才能够使评论具有深度，登用的机率会更大。再说一次，增强大家的印象。

本栏预设下面的几个话题，希望玩友们踊跃投稿，字数要在1500——1800之间。文章题目自拟。

1、画面和音效是游戏性不可或缺的部分
2、游戏正向成人化发展
3、L、R键是游戏手柄不能缺少的重要键位
4、如果有了中文的RPG或AVG，我再也不玩日文游戏了
5、游戏主机究竟是一枝独秀好，还是百家争鸣好
6、男性作主角的魅力大，还是女性作主角的魅力大
7、鼠标会成为未来游戏主机的必备之物

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

格斗之王风云录



永远身旁都依偎着美女
一副天生黑帮老大模样
狂妄的野望在他心头升腾！

人物档案

格斗流派：棒术
生日：7月4日
身高：187cm
体重：81kg
血型：B型
国籍：澳大利亚
职业：南镇组织的干部
学历：不明
喜食之物：鱼子酱、鹅肝馅饼
厌恶之食：廉价食品
喜欢的异性类型：因为自己而将其心埋藏很深的女性
尊敬之物：无
竞争者：最近在组织内晋升很快的年轻人
喜爱的名言：是狼则生，是猪则死
喜听音乐：布鲁斯

★NEO·GEO人气投票名次

第1回 —	第2回94位	第3回95位	第4回98位	第5回79位
第6回120位	第7回210位	第8回152位		

你快乐吗？

必杀技



身体呈俯冲状用双棒突进飞向对手的招式。



通过地面的飞行道具，威力较大。



利用身体旋转给予对手打击，攻击范围小。



用双棒交替击打对手的殴打系招式。



飞起的对空技，移动的距离很长。



连打系的招式，连打按键便会暴走般的突进。



将对手挑至空中打击，属于隐藏投掷必杀技。



从棒中释放出电流的超级必杀技。

姿势



将棒子放在肩上并露出得意的笑，很有BOSS的风格。



以膝盖触地并将棒子紧紧地竖在地上。



这哪里是挑拨，简直就是威吓。

衣着



热情的红色，好火辣。



比起《龙虎》变得有些黑了。



水色的外套很气派哦。



围巾变得很华丽了。



初次登场的模样，有些傻。

※以上资料及图片均选自《龙虎之拳2》。

玩具总动员

T恤的世纪之夏!!



虽然夏天已经缓慢地将之脚步从我们身边挪走，但这个炎热的季节着实让我们感到这“世纪之夏”的VERY HOT！此次的“玩具总动员”让我们“回顾”一下点缀火热夏日的像一道道风景线般的T恤吧！

——SHADOW PHOENIX

(注：红圆中的英文字母表示收藏及精彩度)

玩具总动员 玩具总动员

著名游戏的T恤集结。

譬如：《莎木》、《机动战舰》、《高达》等著名游戏的T恤就在下面了。

B



●《莎木》，以有名的宣传海报作为图案。

C



●《莎木》，主人公芭月凉的样子呈现在此。

B



●《莎木》，以妖艳的女角色鸟隼为图案。

B



●《莎木》，同样采用鸟隼为图案的，不过这是CG画面。

B



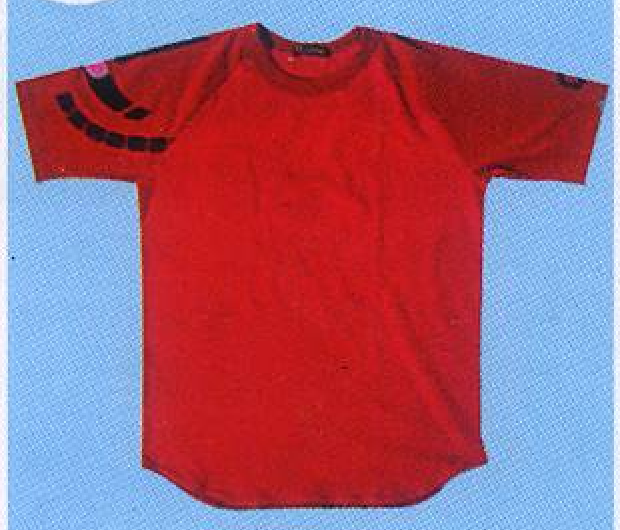
●《莎木》，用超真实的手法描绘的陈，样子有些恐怖。

B



●《DAYTONA 2》，据说这是非卖品，是在美国促销时用的。

B



●《高达》，夏亚专用(MS-06S)，当然是红色的了。

C



●《机动战舰大和号》，期盼DC版发行的大有人在。

C



●《高达》，限量产的MS-06F T恤，颜色感觉很好。

C



●《七海纵横》，NEC出品的游戏的非卖品T恤。

●《死亡深红2》，简洁的只有图标GP在胸前，日本DC杂志奖赏读者的只有5件成品，可见其弥足珍贵。

C



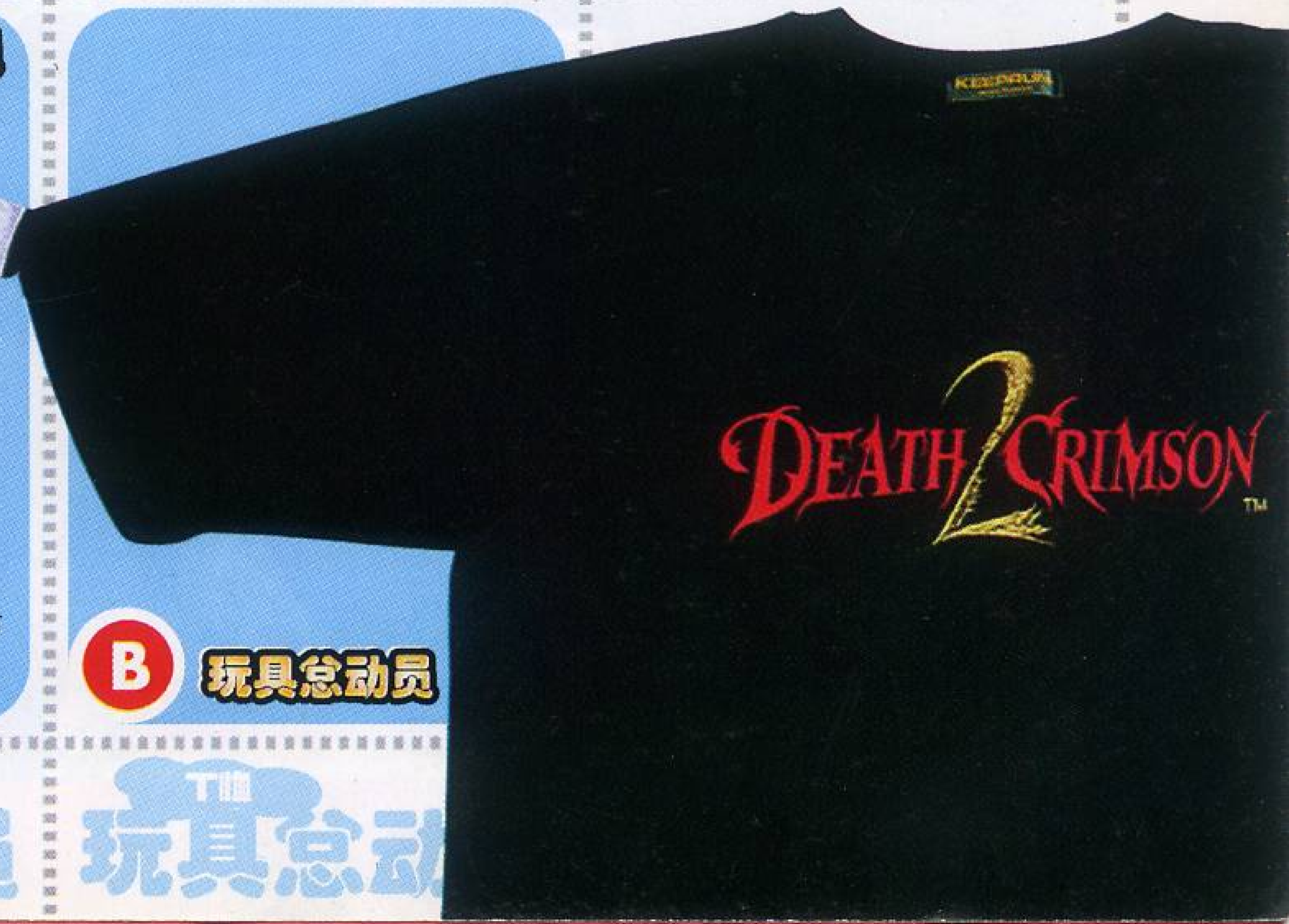
●《摩纳哥格兰披治赛车模拟赛2》，又是一款非卖品T恤。

B



●《帕妃音乐》，以日本著名组合帕妃为人物制作的音乐游戏的T恤。

B



BRAVESAGA 2
ブレイブ サーガ2
勇者传说2



PS	厂商：TAKARA　类型：S・RPG
	发售日：未定　其它：对应振动手柄

勇者王我王凯牙参战！勇者系列作品大集合！

以被称为“勇者”系列的电视卡通机器人为中心，并且集结了超強人气的战略型RPG游戏“勇者传说”，其续篇即将登场！这回中，最新的人气卡通“勇者王我王凯牙”也会加入喔！此外，“太阳之牙达古拉姆”、“装甲骑兵波德姆斯”、“机甲界加里定”里的机器人也会大幅追加在游戏中。还有以“勇者圣战巴恩卡”的瞬兵为主角的火热战斗。





无敌的勇者王！



↑→“钢的赛伯克”狮子王凯和对宇宙生命体组织GGG里的成员会全员登场。真是令人期待的勇者系列大集合！！

终极融合在此展开！！

勇者们的圣战再度展开！

为了“勇者传说”系列所制作的作品“勇者圣战巴恩卡”的主人公“瞬兵”。而以他为中心的勇者们，在与罪恶的“黑暗古兰军”对抗的同时，出现了另外一个凝视并且垂涎着地球的邪恶之影。而在勇者们战胜之后到了现在，这个盯着地球的“影”依然存在。新的战局即将再度展开……。



↑为地球取回了和平之后，黑暗的影再度悄悄的接近觊觎。

“达古拉姆”、“波德姆斯”、“加里安”的三部作品也加入战局！

在1代中以客串角色登场的“达古拉姆”、“波德姆斯”、“加里安”的三部作品，在2代中会与主要的故事有相当大的关联，而在作品中各个令人怀念的角色与机器人，也会在游戏中有相当的数量登场。





←↓库林·卡西姆所乘坐的达古拉姆！



←↓奇力克和他的同伴也会战斗到最后。





↑→老作品传说的加里安也会参战！



法艾巴德VS邪神兵



达钢VS EI-25



与同伴们一起构筑和平的未来



盖因VS闪电凯斯特



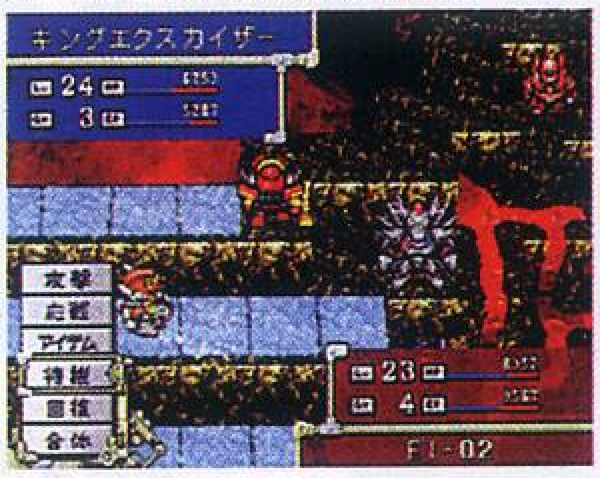
德兰VS装甲凯斯特

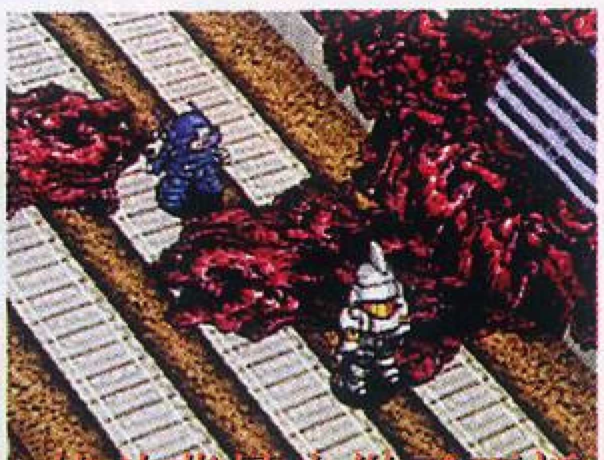
加入了新的要素，更加进化的战斗系统！！

玩家们依然可以在众多登场的机器人之中，选择自己所喜爱的机器人出场战斗。不过在全体地图画面的3D多边形上做了一个新的设计，那就是有所谓的地形高低差这项新的设定，所以在进军时，战略的考量将会变得更加的重要。

除此之外，有的单位会追加勇者系列的新指令，像是“合体”和“灭火”等。而在游戏中，也会设计像是护卫弱小的单位或灭火等新类型的关卡。跟前作比起来，玩家将会享受到更加丰富的游戏内容与乐趣。

↓单位的选择将会使战局产生相当大的变化，所以自己要好好的演练战术。





战斗背景也做了更新

←在战斗画面不会显示资料数据，看起来更加清新。

新的地图高低差距概念引进

在2代中，全体画面由2D画面改成了3D多边形是最大的变更点。“地形差”的概念将会对于单位的攻击和移动产生直接的影响。此外视点也可以移动。



←↓按下按键可将视点切换到指定单位上。

可以回转变更视点

游戏将会变得更具有战略性



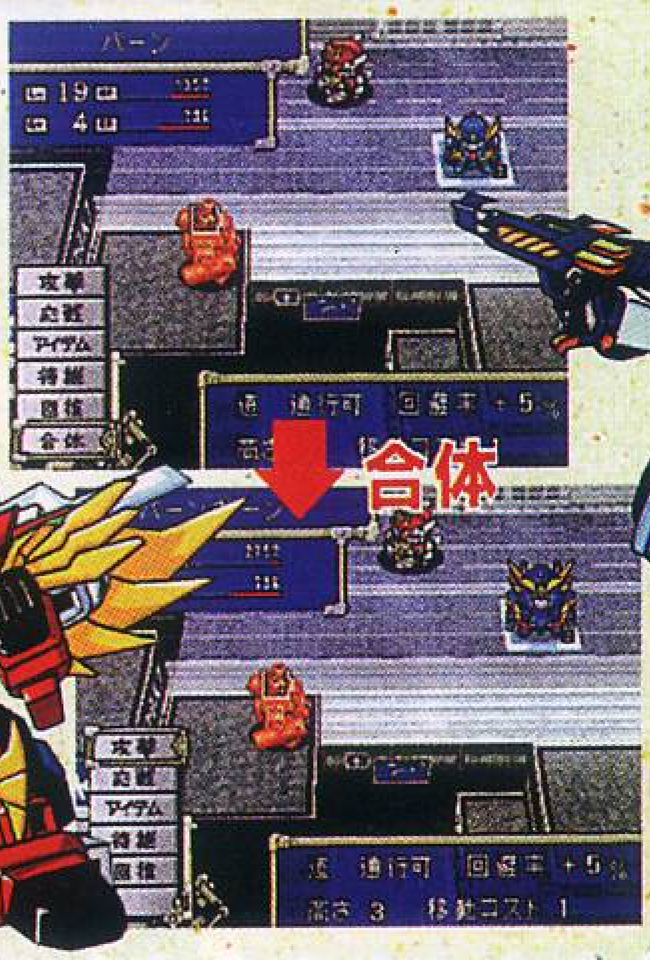
↑对于飞在空中的单位，地形不会产生影响。这样一来将会对达格拉姆和狙击犬等类型的机器人造成不利？

各个单位会追加新的指令

单位不会自动合体，必须输入指令之后再进行，也可以在这时看到喜爱的动画。

现在是合体的时候

→瞬兵发出了合体指令的声音，合体吧！



←「合体」这个指令只有各个主角的机器人才会拥有。



巴恩



超级巴恩卡

可以攻击复数的对手 地图兵器也将会被采用

在前作中，全部的战斗都是以一对一的方式来进行的。但是在2代中，有些登场单位将持有一次攻击复数敌人的必杀武器喔！在有许多喽罗角色登场的关卡中，便可利用地图兵器来进行愉快并且强力的扫荡作战。

←↓格兰伯德的必杀武器为炸裂，可给复数敌人相当大的损伤。





接招吧！必杀！古兰加农炮！！



←↓四机合体的贝卡萨斯赛，必杀机械风暴可将敌人们卷入其中。



掀起一阵龙卷风！



就以这一击来决胜负吧！

←↓超级麦特盖因的极上加农炮，一击必杀！







信長の野望 烈風伝

即将吹起改变历史的烈风！

光荣公司广受众多玩家支持的人气历史SLG“信长的野望系列”最新作，终于要在PS上和大家见面。玩家又可以享受利用种种策略，来一统天下的乐趣啦！

PS	厂商：KOEI　类型：SLG
	发售日：9月9日　记忆卡使用：13格

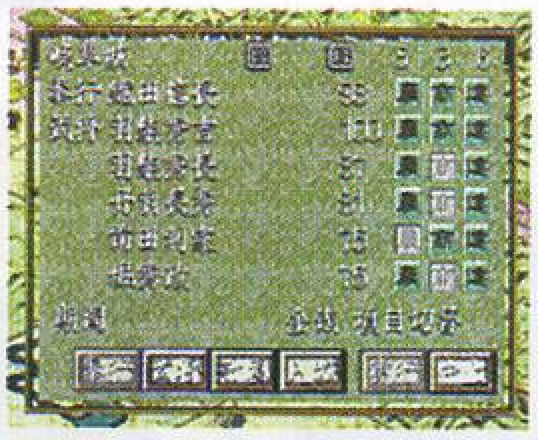
追加多种新要素！开创一统天下的新历史！

以动荡不安的战国时代为舞台，实际去体验大时代群雄割据的壮阔历史，一直是历史SLG最吸引人的地方。如今，最受欢迎的历史SLG信长野望系列最新作“烈风传”终于要在PS上登场了。

游戏中玩家将成为织田信长等战国时代的诸侯（大名），一边和他国诸侯作战一边扩张领地。最终目标是要替乱世写下休止符，也就是统一天下。“烈风传”相当于此系列的第8作，不但战斗系统大幅強化，还增加了许多崭新的系统，战略性也大为提升！



→配合状况下达正确指示目标统一日本！

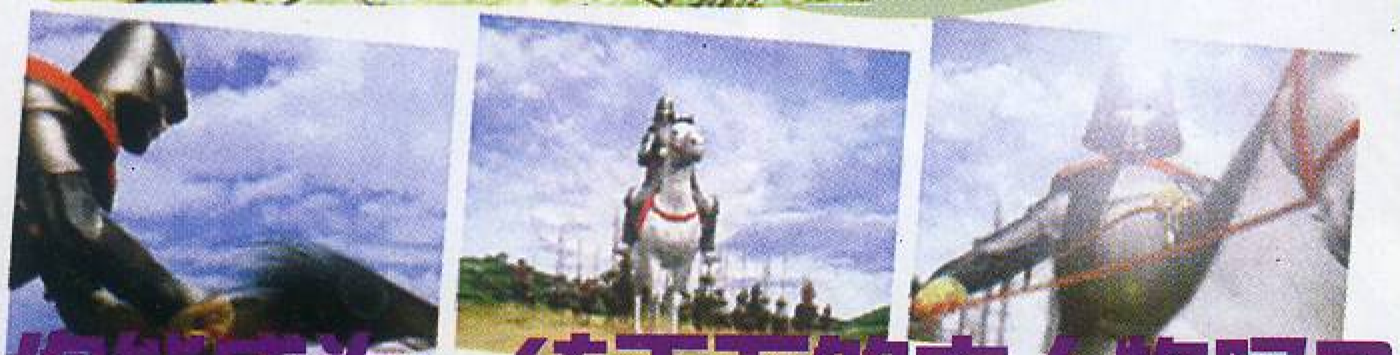


→彻底掌握武将的能力，才能做到有效运用。



你要以哪个诸侯来一统天下呢？

←游戏开始后出现选择诸侯的画面，在此看到的诸侯的详细资料。咦？“威信”是什么东东，赶快翻到下一页！



你能成为一统天下的大人物吗？



美丽的开头动画大公开！



←游戏画面比前作又进步许多，配上高临场感的BGM气氛十足。

扩张领地 开发国土！



称霸所有的时代！

→“烈风传”一共准备了5个不同年代的脚本，你能够征服所有的时代吗？



采用更高明的战略打的敌国抬不起头！

←增强军备到拥有足够战力时，就是出征的时候了。这次的战斗场面很有看头哦！

确实理解游戏系统
更有效率的治理国家

在“信长的野望烈风传”这款游戏中，玩家要进行的工作除了经营领地、增强军备和从事外交活动外，还要对外征战扩充领土。为了要达成统一的最后目标，还得确实掌握手下武将的能力来适当分派任务，以人尽其才收到最好功效。因此在玩之前，有必要确实理解游戏的新系统，这一页就让我们来介绍“烈风传”加入的新系统吧！

POINT1 战场依合战的规模变化

战国时代的合战，会因参战兵数多寡或规模大小而影响战场上的战术及战略应用，这款“烈风传”也是一样。合战时，依参战武将的多寡，而将战斗的规模和规则分成3个阶段。在攻击敌人城池的攻城战时，又是以另一种不同的方式和规则来进行的。所以玩家不论是出兵或防守，战斗时都必须配合合战规模的大小，采用不同的战术方能克敌制胜。

◆**小规模野战**　总兵力和统帅部队武将的个别能力会左右战局。

◆**中规模野战**　增加了阵形和计略的要素，8种类的阵形切换和4种类的计略应用，对合战的胜败起极大影响。此外，中规模野战还追加了“早马”和“工作”等指令。

◆**大规模野战**　大规模合战时，总大将可直接下达命令的范围有所限制，指挥范围外的部队会依指定的行动独自进行战斗。但是指挥范围外的部队，有时可藉由指定副将来自由指挥他们的行动。

◆**攻　城　战**　此时城楼落在谁的手上，可决定攻守两方的士气高低，因此战斗的重点是争夺城楼的攻防战。另外，此时会出现“劝告”、“壁越”、“大炮”等特殊指示。



←攻城战时必须优先攻下里面的城楼，方能一口气攻陷敌人的城池。

攻下敌人的城楼



善用各种战略
掌握胜利契机！

→右图是小规模野战的画面，地图也会随着合战规模大小改变。

POINT2 慎重决定参战人选

战斗时主要是以军团单位来进行，军团则是由总大将、军师、副将和参战武将（部队）所组成。其中的总大将和军师人选会大幅左右军团的综合战力，必须特别慎重选择才行。此外如重点1所述，参战武将的数量影响合战规模。所以在决定战斗部队时，这些都必须考虑进去。如此才能更确实更有效率的征服敌人。



↑士兵们在战斗时，会受到武将和总大将影响左右战力。

POINT3 威信

“烈风传”在表示诸侯强度的能力值中，增加了“威信”这个项目。此数值间接影响武将的忠诚度，威信太低时，便有可能发生武将另投名主的情形……



忠诚度上升

POINT4 威压

威信高的时候，可以对他国诸侯造成军事性的威压效果。在合并独立势力，以及劝降敌国诸侯、与同盟国的交涉或调动时，成功率都会大为提高。

对内政的展开有利



POINT5 自由度更高的统治

此游戏的领地发展采用和前作“将星录”相同的系统，但内容加强了许多。其中一项就是：除了本城以外，还可建造能扩大统治范围的附属城堡。也就是说从此以后，玩家能进行内政的范围、以及治理国家的自由度变高了！不过实际上在实行玩家指令的还是底下的武将，所以在遣派人才时还是要仔细考虑各武将的能力，以便更有效的扩充领土。



↑寻找优秀的人才使之成为旗下武将，也是迈向统一的重点。

↓实行内政时最好配合武将的能力和特技，以达到最佳的效果。

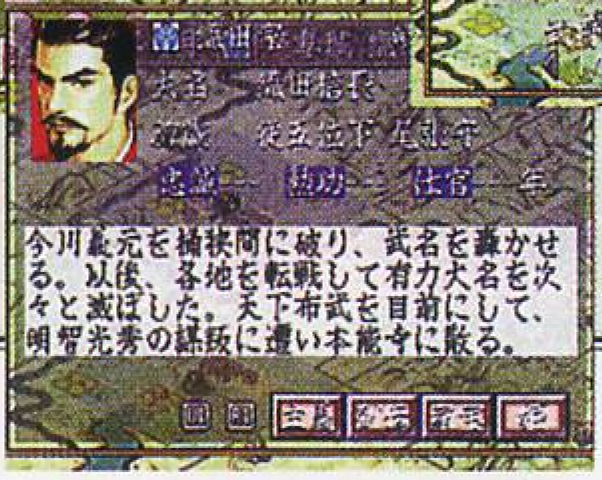
↓将金钱或宝物等赏赐给旗下武将的话，便可提高忠诚度。





认清旗下
武将的
真正能力！





↑→确实检查武将的能力值，尽量派给他最在行的工作吧！

↑提高诸侯的威信值，不但可威协敌国诸侯，实行内政时也会有不少好处！





游戏研究所 彩页版

© SUSUMU MATSUSHITA COMPANY

Culdcept EXPANSION

卡片召唤师EX



加藤直之“尸鬼”

PS

厂商：大宫SOFT　类型：TAB

发售日：99.5.1　对应：振动手柄、分插

特殊卡片 您拿到手了吗？

相信大家都收集到卡片了吧？在此要告诉到现在还热衷于收集卡片的玩家们一个秘密情报。那就是除了一般随机可得到的卡片以外，其实在满足某条件下，还会有特殊卡片登场。这次就要详细介绍特殊卡片的到手方法。不过，卡片图案还是得有劳各位玩家自己亲自下手去收集才行喔！！

セレニア&ビステア

首先要从生物系特殊卡片开始介绍。让配置土地的过路费上涨1.5倍的セレニア，是您将所有地属性的卡片全部收齐之后才能够拿到。而ビステア则是要将火属性的卡片全部收齐之后才会登场，它能够夺取周回数×50的魔力喔！此外还有拥有先制能力，让体力、攻击力都到达80的超強力卡片。





将同属性全部收集到就OK啦！



←要将一种属性全部收集到可不是容易的事。特殊卡片算是慰劳奖励玩家的辛苦吧！

→其实超强力卡片的配置也是蛮伤脑筋的事情，一定要先拥有3块以上特定属性的土地，才能够进行配置。



放下去就无敌

オムニポーテント

得到这种真言卡，就可以从“得到周回数×50的魔力”等效果当中，随意选出喜爱的效果来用。此卡片只要拿到除了バンドルギア以外的所有的特殊卡片之后，就会登场。

可以选择使用



←使用代价，居然只要80就行了！真是最强而又方便的卡片。

バンドルギア

バンドルギア是无属性的生物。要是将バトルギアα和β两张卡片结合的话，就要以让バンドルギア变身。而且也可以设定集卡册上无法加上去的梦幻生物卡片。可惜交换生物卡片，仅限于该地图上的卡片，才能够收入集卡册中。至于结合的方法，只要另一张バンドルギア卡，以援护生物的身分来加以使用就可以啦！

出现的卡片



バトルギアα

←这是罕见的生物卡。能够执行攻击力40、体力20的援护攻击。也可以让绊住无效化。



バトルギアβ

→这也是罕见的卡片，不容易得到。攻击力20、体力40。结合之后，大概是脚部吧！？





イクシア&テレイア

在此要介绍道具卡片イクシア和テレイア。其中，イクシア是要将水属性卡片全部收集到时才会登场。代价是100，能让火与风属性的攻击无效，而且有先制攻击能力。亦能够增强攻击力30、体力40！テレイア则要收齐风属性卡片才会登场。代价是100，有先制攻击。能增强攻击力40、体力30，能让敌立刻死亡。



↑用过イクシア&テレイア之后，会发觉效果很强！！至于图案自己找吧！

入手非常困难

在此之前，我们曾做过特殊卡片入手困难度的大实验！挑战看要玩几次才能够拿到这卡片！！耗尽心力勉强玩了30多次之后，结果竟然连一张特殊卡片的登场条件都达不到……所以在此建议大家，还是先找朋友交换自己想要到手的卡片吧！免得所自己累垮啦！



↑要顺利收齐，还真是要靠点运气，一个人的收集力量实在是太有限了。

サムライスピリッツ！2
ポケット格闘シリーズ

侍魂2

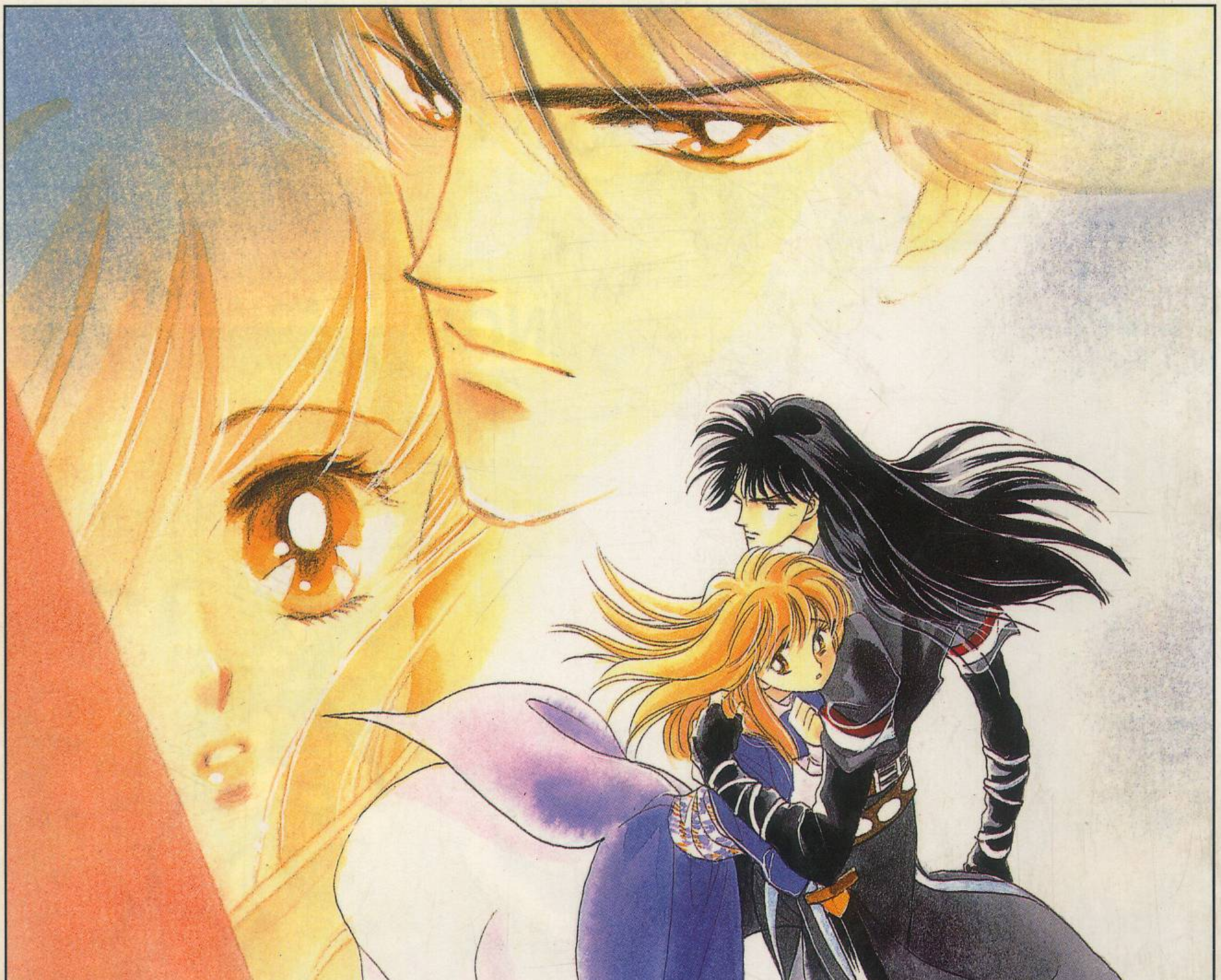
～口袋格斗系列～

NGP	厂商：SNK　类型：FTG
	发售日：99年6月10日

在SNK推出的掌机上、NGP上纵横驰骋的当然不仅仅只有“饿狼”和“KOF”中的人物了，以《阿修罗斩魔传》中的人物为兰本的本款作品自然不会逃脱NGP的恢恢天网。







ISSN 1006-5032

09 >

9 771006 503000

邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　订价：8.40元